01 220 2016 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

KASPERSKY ANTI-VIRUS
БЕСПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ НА МЕСЯЦ

ОБЗОР • МИФОЛОГИЯ • КОНТЕКСТ

BLOODBORNE

THE OLD HUNTERS

АСИММЕТРИЯ В ИГРАХ
КАК ДОСТИГАЕТСЯ БАЛАНС

НАЖАТЬ ✕ И НЕ ОБЛАЖАТЬСЯ
КАК СДЕЛАТЬ КРУТОЕ ОБУЧЕНИЕ

НАДО БРАТЬ
10 ПОДАРКОВ НА НОВЫЙ ГОД

NINTENDO PLAYSTATION
МИФИЧЕСКАЯ КОНСОЛЬ

РЕЦЕНЗИИ В НОМЕРЕ

WARHAMMER: *END TIMES - VERMINTIDE* • JUST CAUSE 3 • STAR WARS *BATTLEFRONT*
GUITAR HERO *LIVE* • STARCRAFT 2: *LEGACY OF THE VOID* • RISE OF THE TOMB RAIDER
FATAL FRAME • CALL OF DUTY: *BLACK OPS 3* • THE BINDING OF ISAAC: *AFTERBIRTH*
ANNO 2205 • THE AGE OF DECADENCE • THE LEGEND OF ZELDA: *TRI FORCE HEROES*

9 771560 258026 16001
игроМедиа

Игромания

Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Геворг Акопян
Зам. главного редактора Ян Кузовлев
Редакторы Дмитрий Колганов, Артемий Козлов, Родион Ильин, Олег Чимде, Анна Полянская, Сергей Цилюрик
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов, Иван Ефимов, Елена Молвинских
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Корректор Мария Луговская
Переводчик Ольга Букреева

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Редакционный директор Геворг Акопян
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

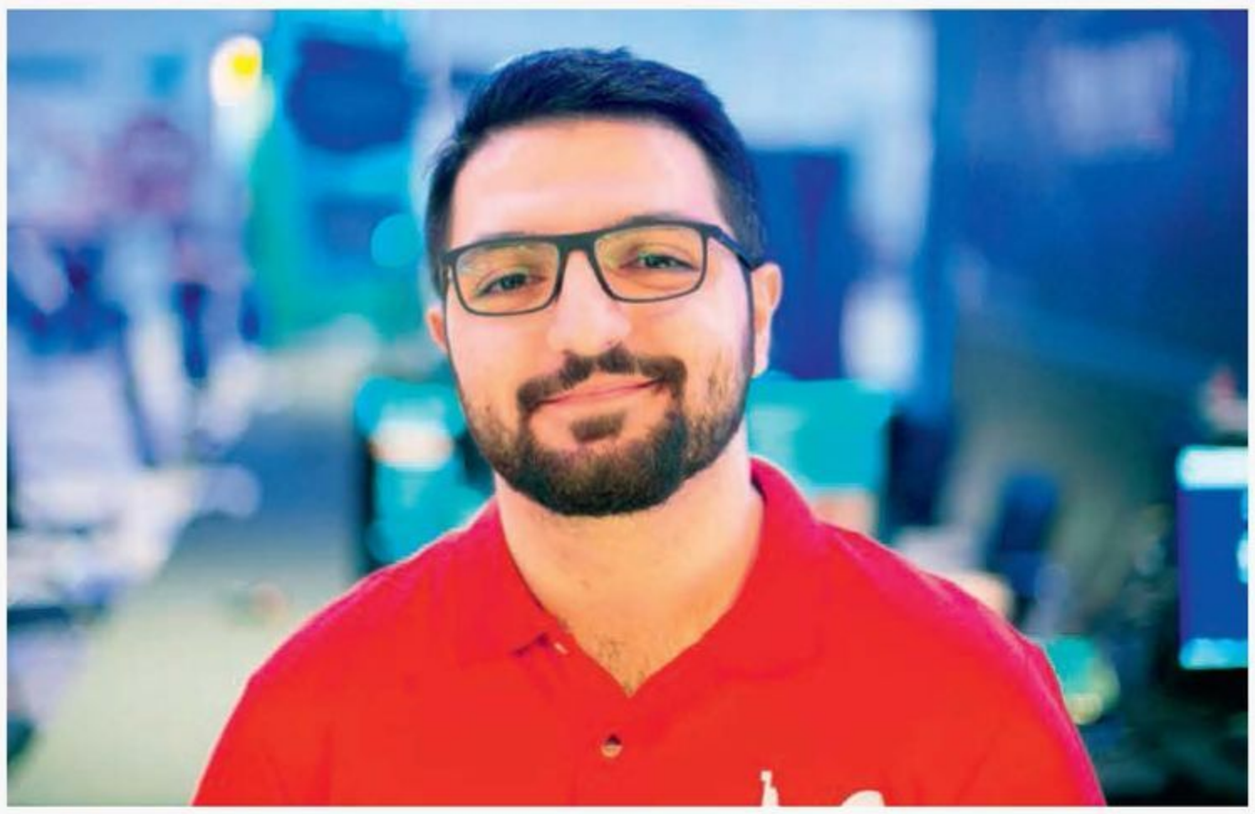
«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2016 © Igromania, 1997-2016

Тираж 42 300 Circulation 42 300

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)



Привет!

Игровой год подходит к концу, и наступает одновременно самая сложная и самая приятная пора – подведение итогов. 2015-й был невероятным годом для игровой индустрии. Такого вала роскошных игр первой величины не было уже очень давно: «**Ведьмак 3: Дикая охота**», **Fallout 4**, **Batman: Arkham Knight**, **StarCraft 2: Legacy of the Void**, **Bloodborne**, **Metal Gear Solid V**, **Until Dawn**... А ведь интересных игр рангом пониже тоже хватило: **Life is Strange**, **Undertale**, **Her Story**, **Rocket League** – список можно продолжать.

Мы уже ломаем голову над многочисленными номинациями, пытаемся максимально объективно расставить всех претендентов по местам и, конечно же, анализируем все важные события последних двенадцати месяцев. Вспомнить, мягко говоря, есть что: продажа **Sony Online Entertainment**, трагическая смерть Сатору Иваты, анонс новой консоли Nintendo – NX, приближение эры виртуальной реальности, обратная совместимость на Xbox One, уход Хидэо Кодзимы из Konami и отмена **Silent Hills**, анонс **Psychonauts 2**. Произошло много всего. Были огорчения, были радости, были триумфы. И мы постараемся отметить всё это в наших материалах.

Что у нас получится, вы сможете узнать уже совсем скоро, ну а пока предлагаю изучить насыщенный январский выпуск. Темой номера стало дополнение **The Old Hunters** для одной из главных игр этого года – Bloodborne. **From Software** взяли и выдали первоклассный аддон, который доказывает, что дополнение – это не обязательно набор новых уровней и оружия (хотя куда без них), а, если захотеть, полноценная работа над ошибками, которая в состоянии улучшить и без того замечательную механику.

В разделе рецензий – шквал релизов. Спорная **Call of Duty: Black Ops 3**, замечательная **Rise of the Tomb Raider**, страшная (увы, в ином смысле) **Fatal Frame: Maiden of the Black Water**, необычная **The Age of Decadence**, взрывная **Just Cause 3** – все эти игры прошли осмотр на приеме въедливой редакции и получили оценки, местами… неожиданные.

Хорошим получился «Игрострой». Родион Ильин попытался выяснить, какую тематику выбрать для мобильной игры, чтобы она стала успешной, а рядом расположился интересный взгляд инди-разработчика Кита Бургуна на ассиметрию в играх (иными словами – искусство баланса).

В «Спецматериалах» – жемчужина номера. Станислав Минасов тщательно изучил туториалы – те надоедливые несколько минут обучения до начала «настоящей» игры. Или все же это не просто обязаловка, которую нужно перетерпеть, а важный элемент игры, который можно сделать интересным и самодостаточным? Разбираемся.

Ближе к концу выпуска вас ожидает новогодний «Мозговой штурм». Алексей Пилипчук постарался придумать нетривиальные конкурсы, которые должны заставить многих почесать затылок и покопаться в памяти. Попытайте удачу – на кону хорошие призы. Уж под Новый год фортуна должна вам улыбнуться!

Желаю вам замечательно провести праздники, пройти все игры, на которые до этого не хватало времени, и, конечно же, разделить как можно больше радостных мгновений с родными и близкими. С наступающим!

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 2 февраля.

Геворг Акопян

gevorg@igromania.ru ● vk.com/gevakopyan ● instagram.com/gevbrave

ИГРОМАНИЯ

СТРИМ

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

Мир Фантастики
16+
MIRF.RU
ВСЁ ИЗМЕНИЛОСЬ.
ЗАЙДИ И ПРОВЕРЬ!
• Больше новых статей
• Эсклюзивные материалы
• Оперативные новости и обзоры
• Удобный дизайн и функционал
• Коллекция видео МирФ и Игромании
• и это только начало!
РЕКЛАМА

Игромания × G2A

Грандиозная серия скидок от «Игромании» и G2A.com заканчивается розыгрышем консоли

В прошлом номере мы анонсировали завершение нашей совместной акции с торговой площадкой G2A.com. Читателям бумажной версии журнала, собравшим все наклейки со скидками за 2015 год, следует прислать фото постера G2A (можно отыскать в номерах 01 (208) 2015 и 02 (209) 2015) с полным набором наклеек по адресу post@igromania.ru с темой «Год с G2A». И уже 15 января, в 17:00, мы в прямом эфире выявим победителя конкурса. Счастливчик получит возможность выбрать в качестве приза любую консоль нынешнего или предыдущего поколения. Мечтали о Xbox One — будет Xbox One. Хотите Nintendo 3DS — легко!

Участвовать в конкурсе могут жители РФ и других стран СНГ, но приз доставляется только по территории России. Однако никто не мешает вам указать адрес друзей или родственников, а потом забрать у них консоль самому.

СОДЕРЖАНИЕ №1 (220) 2016

84 FATAL FRAME: MAIDEN OF BLACK WATER
ФОТОСЕССИЯ ИЗ АДА

90 ИГРОСТРОЙ
АСИММЕТРИЯ В ИГРАХ

6-17 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
6 Bloodborne: The Old Hunters

34-41 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
34 World of Warcraft: Legion
38 Hellblade
38 The Sims 4: Веселимся вместе!

28-86 ВЕРДИКТ
28 Star Wars Battlefront
42 Call of Duty: Black Ops 3
50 StarCraft 2: Legacy of the Void
54 Rise of the Tomb Raider
62 Just Cause 3
64 The Binding of Isaac: Afterbirth
70 Warhammer: End Times – Vermintide
72 Anno 2205
76 Guitar Hero Live
80 The Legend of Zelda: Tri Force Heroes
84 Fatal Frame: Maiden of Black Water
86 The Age of Decadence

90-100 ИГРОСТРОЙ
90 Асимметрия в играх
98 Делаем мобильную игру популярной

101 ВО ЧТО ПОИГРАТЬ
101 Игромания рекомендует

28 STAR WARS BATTLEFRONT
ЭПИЗОДИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

50 STARCRAFT 2: LEGACY OF THE VOID
ЗА АЙУР!

54 RISE OF THE TOMB RAIDER
В ТРИДЕВЯТОМ ЦАРСТВЕ

ПОСТЕРЫ
Bloodborne: The Old Hunters
Rise of the Tomb Raider

НАКЛЕЙКИ
Bloodborne: The Old Hunters
The Binding of Isaac: Afterbirth
StarCraft 2: Legacy of the Void
Rise of the Tomb Raider

102-115 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

102 Nintendo PlayStation – мифическая консоль
106 Туториалы в играх

116-131 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

116 Тестирование ноутбука MSI GT72S
120 Десять подарков на Новый год
125 Тестирование ноутбука ASUS ROG GL552J
128 Тестирование жесткого диска для Xbox One
129 Тестирование бюджетного SSD от OCZ
130 Разумный компьютер

132-135 ПОЧТА

132 Отвечаем на письма читателей

136-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

136 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

144 Спасибо, дорогой читатель!

34

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

ЧТО БУДЕТ ДАЛЬШЕ?

6

BLOODBORNE: THE OLD HUNTERS

ГРЕЗИТЬ КОШМАРАМИ

BLOODBORNE: THE OLD HUNTERS

ГРЕЗИТЬ КОШМАРАМИ

СЕРГЕЙ НЕПРОЗВАНОВ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ЖАНР
Ролевая игра, хоррор
ИЗДАТЕЛЬ
Sony
РАЗРАБОТЧИК
From Software
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PS4
САЙТ ИГРЫ
fromsoftware.jp/pc_en

В порочном круге адептов маркетинга, хладнокровных почитателей прогресса и хранителей финансового благополучия нет времени на поиски той грани, на которой творчество может сосуществовать с успешностью. Это культ резких движений, уверенности в своей правоте и непогрешимости статистики и цифр.

Это кошмар, который проник в реальность и поддерживается по обе стороны баррикад.

Это холодные реалии, в которых дополнительные предложения к вашим любимым играм выкатываются едва ли не раньше выхода этих игр в свет. Это вода, ставшая льдом.

Это история охотников, вынужденных, отрываясь от погони за белым китом, ловить в свои сети кучу мелкой рыбешки, чтобы продолжить выходить в море. И этой охоте не видно конца.

УХОД ЗА ОРУЖИЕМ

Bloodborne вышла восемь месяцев назад и за это время успела одним поднадоесть, другим – стать постоянным спутником, а для кого-то осталась непреодолимым препятствием. Тем, кто все это время нет-нет да и возвращался к игре, многие проблемы стали очевидны, ну и сами разработчики не теряли бдительности. Результатом их наблюдений стал объемный патч перед выходом дополнения.

Помимо правок в балансе и механике, патч принес бесплатный дополнительный контент, доступный всем владельцам **Bloodborne**. Теперь в Запретном лесу странствующих охотников поджидает незнакомец в головном уборе, делающем его неуловимо похожим на Фауста из **Guilty Gear**.

Этот персонаж добавил в игру новый ковенант – Лигу, члены которой объединены желанием помогать другим. В **Dark Souls** мы называли их солнечными братьями, а в **Bloodborne** это старые охотники. Лига добавила на улицы Ярнама неигровых персонажей, которых можно призвать на помощь в трудную минуту. Их метки встречаются повсюду, даже в негостеприим-

ДОСТУП в новые земли находится в руках у этой твари – в прямом смысле

В КОМПАНИИ нескольких неиграбельных персонажей тяжкая охота становится заметно легче. Ребята попадаются подобающей закалки

ных подземельях, слабо связанных с основным сюжетом.

Появилась новая функция призыва. Теперь, если кто-то из игроков хочет объединить усилия и подходит вам по уровню, вы увидите его фантом в своем мире и решите, участвовать ли в совместном забеге или пройти дальше. Словом, скооперироваться стало проще. Даже в подземных лабиринтах, которые многие игроки обходили стороной.

Сложность подземелий порой выходила за пределы разумного (разработчики даже не посчитали нужным подстраивать характеристики обитающих в них тварей под новые круги прохождения), и, чтобы заманить в свои катакомбы напарника, нужно было либо делиться глифом (уникальный ключ лабиринта, аналог seed-кода из игр вроде **The Binding of Isaac**), либо искать заинтересованных друзей. Теперь каждое базовое подземелье по умолчанию имеет единый глиф, поэтому игроки, оказавшись на одном сервере, могут найти напарника так же, как и в главных сюжетных локациях.

Еще одна важная проблема, связанная с подземельями, разрешилась. Чтобы создать собственные катакомбы, нужно потратить редкие ресурсы, а кое-какие из них очень сложно встретить в игре. Случайно удалив чашу непройденного лабиринта, приходилось бесконечно долго выбивать ее заново. Теперь же все ресурсы продаются в магазине и проблем с переигровкой и созданием катакомб почти нет.

ОХОТНИЧЬИ УГОДЬЯ

Попасть в новые земли можно достаточно рано – достаточно победить босса в главном соборе Ярнама. Затем во сне охотника посланники принесут вам особый предмет, с которым нужно подойти к чудищу, облюбовавшему здание Соборного округа, и дать себя схватить. После этого ваш персонаж окажется в Кошмаре охотника, своем кошмаре.

Три новые локации выстроены линейно, одна за другой, но сами тропы внутри них сделаны в лучших традициях From Software. Они запутанны, полны «коротких дорог», скрытых мест, рыча-

СМЕШАЛИСЬ В КУЧУ кони, люди. Здесь будет дело для орудий

РУНА ПРЕВРАЩЕНИЯ в сочетании с главным оружием превращает игрока в нечто... тентаклистое

В КОШМАРНОЙ ВЕРСИИ ЯРНАМА все еще угадывается знакомая архитектура, но наползающие на здания камни облепили город, словно застывшая плоть

ХОТЬ ДОБРАЯ ЧАСТЬ дополнения пройдет в хорошо освещенных местах, факел убирать в сундук все же не стоит

В ЛАБОРАТОРИИ ЦЕРКВИ полно изуродованных пациентов, которые бормочут и плачут о ведомых лишь им кошмарах

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия игры куплена автором задолго до релиза во времена «раннего доступа».
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: двадцать часов персонажем 190-го уровня, на третьем круге прохождения. Десять ушло на основное прохождение, остальное – на сражение с финальным боссом и закрепление впечатлений.

гов и запертых дверей. И на фоне великолепных, мрачных, тревожащих пейзажей крепнет ощущение беспокойного путешествия, которое обволакивало вас в финале оригинала, когда охота уступала место кошмарным проявлениям.

В отношении атмосферы новые земли на равных соперничают с лучшими моментами оригинала, а Говард Лавкрафт, живи он в наше время, наверняка был бы доволен тем, как **The Old Hunters** обращается с темой помешательства и влияния на людей воли незримых богов, неподвластной пониманию смертных.

Абсолютное большинство миров, созданных From Software, демонстрируют последствия неких древних катаклизмов и событий прошлого. В **The Old Hunters** последствия давних судьбоносных решений все еще сказываются, и оттого охотники, попавшие в свой кошмар, становятся частью легенды. Эхо древних деяний бродит по коридорам, так же как встречные путники и их голоса. В новых землях даже главные противники не гнушаются поговорить со своей будущей жертвой. Истории, новые мифы и загадки льются рекой, только успевай впитывать и анализировать.

СТАРЫЕ ОХОТНИКИ ШКУРЫ НЕ ПОРТЯТ

Охотничий арсенал пополнился весьма хитроумными штуками. Дизайн нового оружия во многом основан на творениях уже известных по **Bloodborne** школ ремесленников. Оружие гильдии Пороховых бочонков наносит дополнительный урон огнем и взрывами, а в качестве добивающего аргумента предлагает скорострельный пулемет. Оружие Церкви исцеления, как и раньше, опирается на загадочную силу Великих божеств, будь то известный всем поклонникам игр From Software Меч лунного света или изящный щит, отражающий магические атаки.

Есть и совсем гротескные вещицы, собранные из костей и плоти и ведущие себя в бою словно живые существа. Большая их часть – гибридное оружие, рассчитанное на смешение характеристик. **Bloodborne** можно упрекнуть в недостатке оружия, рассчитанного на игроков, которым интересно развивать тайные знания или оттенок крови, и дополнение заделывает эту прореху. А поскольку новые земли открываются достаточно быстро, то прежде экзотические способы развития персонажа становятся жизнеспособными уже на раннем этапе.

Получило свое логическое завершение противостояние проклятой крови и лечебных процедур Церкви. Используя чудовищные орудия, охотник все больше поддавался животному зову крови, а собирая очки озарения – приближался к запретным знаниям и той грани, за которую переступила Церковь в своем общении с древними божествами. Теперь и сам охотник может физически перевоплотиться в движимого жаждой крови зверя или стать гротескным симбиотом земного и запредельного.

СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ почтительно жмутся к стенам при виде охотника. Но дальше вас ждут чудовища, которым не знакома робость

НЕ ВЫЗЫВАЙ ТОГО, КОГО НЕ СМОЖЕШЬ ПОВЕРГНУТЬ

Не обошлось и без спорных моментов. Новых боссов, как и тематических локаций, мало. И если половина их выполнена великолепно с точки зрения как подачи и дизайна, так и боевой механики, то вторая в чем-то да проседает. Идеального наполнения не получилось, но, учитывая общее качество проделанной работы, придираться станут лишь самые твердолобые скептики. Даже слабые в некоторых отношениях боссы все равно западают в память.

Я пришел в дополнение далеко не зеленым новичком – охотником 190-го уровня (закалка подземельями и путь к «платине» оставили свой след), на третьем или четвертом круге прохождения. И именно боссы стали для меня главным замедляющим фактором.

Все локации были изучены и пройдены за десять часов, второй же день я полностью посвятил сражению с финальным боссом, изучению его поведения и упорному выбиванию в подземелье редких камней для усиления оружия. Остался еще один побочный гигант, драка с которым мучительна настолько, что вас способно погубить одно-единственное неловкое движение. Поэтому триумф был отложен.

Делайте выводы, все цифры и обстоятельства у вас на руках.

■■■

The Old Hunters добавляет атмосферные локации с запутанной архитектурой и уйму новой экипировки, населяет мир новыми персонажами и насыщает новыми деталями сюжет. Но делает все это очень... концентрированно, словно пытаясь уместить на острие иголки. Впрочем, для поклонников игр From Software нового контента никогда не бывает много.

Если вам пришлась по душе сама **Bloodborne**, то знакомство с **The Old Hunters** строго обязательно. Это тот удивительный случай, когда хочется, чтобы затянувшийся кошмар никогда не заканчивался. ■

ЭТАЖНАЯ СТРУКТУРА Архивов и передвижных лестниц из Dark Souls в атмосфере Башни Латрии из Demon's Souls, вызывают головокружение

ЛЕГЕНДА ИГР студии From Software – Меч лунного света. Даром такие вещи не даются

ПОРАДОВАЛО:
– великолепный дизайн и архитектура уровней;
– атмосфера неописуемого кошмара;
– огромный арсенал нового оружия и приспособлений;
– интересные встречные персонажи и развивающаяся мифология мира;
– исправлены старые огрехи.

ОГОРЧИЛО:
– контент сконцентрирован в одной точке и видится каплей в море, хотя на самом деле его не так уж мало;
– не все боссы по-настоящему хороши.

ДОЖДАЛИСЬ?
The Old Hunters берет лучшие ситуации оригинала и по-новому интерпретирует их, не снижая качество, но не забывая при этом залатать старые прорехи. Насыщенно, умно, красиво – хотя, черт побери, хочется еще!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5

«Отлично»

НЕ БОЙСЯ

КАК НАЧАТЬ ИГРАТЬ В BLOODBORNE И СТАТЬ ЛУЧШЕ

ЯН КУЗОВЛЕВ

Вы уже примерно представляете, как собирается журнал: мы обычно делаем крупную тему, вокруг которой хороводом кружится несколько эссе. Пишутся серьезные штуки про геймдизайн и визионеров, где-то мы просто решаем пошутить и дурачимся, но все равно стараемся осветить разные стороны проекта.

Один раз **Bloodborne** уже был темой номера, сейчас героем выпуска стал **The Old Hunters** – небольшое дополнение к одной из самых важных игр в 2015 году. Возможно, кто-то из вас точно возмутится, дескать, я в этот Bloodborne не играл даже, а у вас тут серьезные движения. Так вот, поиграйте. Сейчас расскажу – зачем.

ОТРИЦАНИЕ

На Bloodborne можно прочитать миллион рецензий и отзывов, но везде будет одно: посмотрите свежих **From Software**, там кроваво, безжалостно, не так много всего, как в Souls, но обязательно надо поиграть. Здесь кроется главный подвох – это, скорее всего, истории от тех, кто в свое время не вылезал из **Dark Souls** и уже вовсю настрадался. Постороннему человеку заходить на улицы Ярнама несколько опасно.

Вокруг Souls уже давно выстроился культ и определенная меметика. В Дранглике по пустым залам весело рука об руку гуляют Орнштейн и Смоуг – обижают пустых людей. Игроки восславляют солнце и не очень хотят встречаться лицом к лицу с папой Нито. Почти все указывает на элитарность занятия: фанаты Souls кажутся мазохистами, а сама Souls – утонченным пыточным инструментом, где удовольствие от игры ты получаешь через боль и фрустрацию.

При таком раскладе на поклонников серии смотришь как на сумасшедших. Я хочу классную игру. Я не хочу вариться в котле у чертей только ради пары стремительных моментов, когда в этом котле меняют масло и становится не так некомфортно. Сами сумасшедшие утверждают, что именно такой подход мотивирует – без превозмогания чувство радости от прохождения улетучивается, ощущения становятся блеклыми.

На апологетов From Software остается только недоверчиво коситься, а сами игры, в которых фразу «You Died» игрок читает чаще, чем диалоги с NPC, воспринимаются как нечто неприступное и далекое. Ну, вы знаете, это как набраться смелости и подойти к Скарлетт Йоханссон. Особенно если вы знаете, кто она такая. Сплошное расстройство, а не игры от From Software.

ПРИНЯТИЕ

Так получилось, что в Bloodborne я все-таки поиграл, – и это было одним из самых ярких впечатлений в этом году. Оказалось, что порог вхождения в игру не такой высокий, как сначала ты себе представляешь, да и на уровне механики игрока не наказывают за неудачи. Наоборот, каждая твоя ошибка, каждый провал – шанс встать и перейти в атаку, действовать еще агрессивнее. Не отсиживаться за толстенным щитом, как в Dark Souls, а зло огрызаться и вообще быть опасным малым. На этом завязана regain system – за каждый пропущен-

ный удар у героя снимают «здоровье» не сразу. Если успеть вовремя настучать оппоненту по голове в ответ, то с самочувствием будет все в порядке.

Еще до выхода Bloodborne Хидэтака Миядзаки рассказывал, что красная полоска показывает вовсе не здоровье, а волю к победе. Поэтому драки в игре выглядят скорее так: словил ножик в живот, согнулся и немного приуныл. Это не кишки активно лезут из героя, это он просто опустил руки и не может продолжать дальше.

Ситуация перекликается с тем, что ты ощущаешь от игры сам. Было много моментов, когда хотелось уже сложить, наконец, оружие и перестать пугаться чертей навсегда. Уйти в условный уютный **Skyrim** и с умилением смотреть, как медведь в речке ловит рыбу. Или забить на этого бестолкового косолапого и вернуться оттирать от крови (своей) пол в церковном районе Ярнама.

Bloodborne заставляет выпадать из зоны комфорта и периодически напоминает о том, что расслабляться не стоит. Любой горожанин с вилами поначалу кажется смертельной угрозой, потом к этим товарищам привыкаешь… и тебе оттяпывает голову грузный мужчина с пакетом на голове. Стоит только приспособиться к непростым условиям – как вам подкинут неприятный сюрприз и собьют с ног. Стоит только взять на себя больше, чем ты можешь позволить, и тебе сразу напомнят, кто ты и что ты.

Разобрался с чумазыми жителями города, научился ловко бить в ответ? Хорошо, добро пожаловать в квартал, где высоко-высоко сидит злой человек с пулеметом и простреливает почти все пространство. Решил проблему? Давай теперь посмотрим, что ты будешь делать, когда на тебя выпустят урода с буйными змеями вместо головы. И черт ведь его знает, как с ним бороться так, чтобы тебя не вывернуло наизнанку.

Выходит, что Bloodborne и Souls больше не про лютых монстров, а про то, что от проблем не нужно бежать. Проблемы не нужно игнорировать. Их стоит встречать лицом к лицу. Про это наверняка уже писали, мол: «Если этот человечек смог через тьму и страдания дойти до костра и не упасть, то почему не должно получиться у тебя?»

Я не хочу идеализировать Bloodborne и совсем точно не гарантирую, что огрызаться на зуботычины, вставать и продолжать действовать – это единственно верное решение. На один успешный случай точно приходятся десятки неудач, но именно ощущение от того, что ты рискнул и смог, – оно искупает все предрассудки по поводу игр от From Software.

Есть еще вариант самозабвенно рассуждать про графику, мифос и ценность для жанра, но Bloodborne в первую очередь дает разобраться в себе и не размахивает перед игроком назидательной идеей, как это делают нарративные дизайнеры в претенциозной **Everybody's Gone to the Rapture**.

■■■

Удивительно, что из игры про жертвоприношения, жестокость и древних богов получается вынести больше, чем из высоколобой интерактивной арт-инсталляции. Это я все к чему: можно не покупать PS4 с Bloodborne, да и знакомство со Скарлетт Йоханссон подождет. Зато перебороть себя и постараться выйти из зоны комфорта уж точно стоит. ■

В КОНЦЕ КОНЦОВ, если вам в мире Bloodborne слишком неуютно – всегда есть вариант обернуться Найджелом Торнберри

МЫ РАССКАЗЫВАЕМ об игре с позиции одиночки, но охотник почти всегда может обратиться за помощью к другим

НА ПИКЕ ВЛАСТИ

КАК РАЗНЫЕ ПИСАТЕЛИ ПРЕДСТАВЛЯЮТ ДРЕВНИХ БОГОВ

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

В любом подробном рассказе о мире Bloodborne непременно упоминается Говард Филлипс Лавкрафт – создатель сложной и зловещей мифологии, которая уже много лет успешно существует и вне его произведений. Тема древних богов (у автора они представлены как Древние), в частности, получила развитие у литератора Августа Дерлета, разыгравшего с пантеоном макабрических тварей ряд своих сюжетов, а еще стала основой рассказа Нила Геймана «Этюд в изумрудных тонах», где одним из Великих Древних оказывается королева Великобритании Виктория. И это не говоря о текстах других эпигонов, постмодернистов и подражателей, часть которых посвятила значительную часть своей карьеры продолжению дела хоррор-классика из Провиденса.

Bloodborne, равно как и дополнение The Old Hunters, также любопытно оперирует творческим наследием мастера. Здесь и тема неуютных вязких сновидений, и сверхъестественные существа Великие – очевидная вариация Древних. Однако о Лавкрафте в связи с игрой сказано уже достаточно, так что сегодня мы рассмотрим работы других писателей, у которых могучие создания губительно влияют на тело, разум и душу человека.

ИГРЫ СИЛЬНЫХ

В России фантаст Дэн Симмонс известен в первую очередь благодаря эпохальной тетралогии «Песни Гипериона», однако на слуху у нас и «Террор» – роман про полярную экспедицию, обнаружившую во льдах Арктики верную смерть в виде гигантского плотоядного монстра из эскимосских мифов. В книге Симмонс обращается как раз к теме злых древних существ: согласно эскимосам, чудовище Туунбак было создано морской богиней Седной, но быстро отбилось от рук, за что его с позором депортировали на землю. Среди людей древний дух (а это, по народному поверью, именно что четырехметровый дух) быстро нашел себе интересное занятие; полярникам по соседству с хищной тварью тоже, в общем-то, скучать не пришлось.

С одной стороны, Туунбак представляет собой по большей части

физическую угрозу. С другой, питается он, согласно легенде, людскими душами плюс оказывает на отрезанных от мира экспедиторов (зачастую одновременно с этим – на читателя) явное психическое влияние – что роднит его не столько с людоедами из классических хорроров, сколько с более сложным и опасным злом из книг Лавкрафта. К тому же не стоит забывать, что все происходящее в романе имеет отчасти мифологическое обоснование, и к древним богам монстр имеет самое прямое отношение.

В своих менее известных работах Симмонс также обращается к жутким национальным мифам, связанным с могущественными существами. Так, повесть «Смерть в Бангкоке» посвящена приключениям американских солдат в Таиланде, для которых секс-туризм оборачивается знакомством с древним демоном в женском обличье. И хотя по сути произведение – высказывание Симмонса на тему эпидемии СПИДа, хоррор это тоже весьма эффектный: лобовое столкновение смертных с иррациональным кошмаром, одновременно смертельным и завораживающим, передано здесь отчасти в духе Лавкрафта (даром что его затейливым сценам и образам многие исследователи творчества приписывают скрытую сексуальность), а отчасти – как в более грубых и прямолинейных триллерах, впечатляющих больше на уровне физиологии.

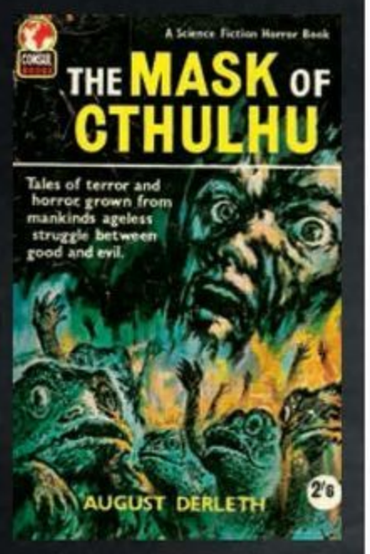
Сходство между Симмонсом и Лавкрафтом (а заодно и авторами Bloodborne с их готическим адом Ярнамом) лежит еще на уровне искусной демонизации мест: в одном случае – формально вымышленных (Иннсмут, Аркхем), в другом – однозначно реальных (Арктика, Таиланд). Вершина творчества Симмонса в этом смысле – роман «Песнь Кали», в котором журналист из Штатов отправляется в Калькутту за рукописью индийского поэта, но находит там повод для размышлений о природе людской жестокости. Шумный город, утопающий в безумии древней богини Кали, становится для героя смертельной ловушкой – с антисанитарией, религиозными сектами, удушающим зноем и, кажется, полным отсутствием у окружающих представлений о ценности человеческой жизни. Из Америки он словно попадает в параллельный мир с другими законами.

В целом Симмонс говорит не столько о мистике, сколько о простых человеческих злодеяниях и о том, как чужая страна способна выпотрошить человека, привыкшего к комфорту и благополучию своей родины. При этом за всеми событиями в романе просматривается участие Кали – символа разрушения, темной трехглазой богини с длинным красным языком, неустанно подогревающей ненависть в людях. Одно дело, когда под влиянием Дагона люди лишаются рассудка и убивают себя, другое – когда под эгидой Кали смертные начинают жестоко истреблять друг друга.

Существует мнение, что после выхода «Песни Кали» туристический поток в Индию несколько снизился.

В ТОМ, ЧТО КАСАЕТСЯ изображения монстров, Clive Barker's Jericho (а также творчество Баркера в целом) как минимум не уступает фантазии Лавкрафта

В ЭПОХУ ИНТЕРНЕТ-МЕМОВ Ктулху почти перестал восприниматься серьезно, и Чайна Мьевиль своим ироническим «Кракеном» только усугубляет положение



СБОРНИК «МАСКА КТУЛХУ» – самое известное посвящение Дерлета своему кумиру Лавкрафту

МОЛИТВА В ПУСТОТУ

Похожие мотивы прослеживаются и в «Безнадеге» Стивена Кинга. Титульный городок, куда по разным причинам попадают несколько разных героев (включая, разумеется, писателя средних лет), оказывается местом пребывания древнего демона по имени Тэк. Тот умеет менять тела, причем делает это довольно часто: физическая оболочка почему-то не терпит демона внутри себя и быстро разрушается. Впрочем, это не мешает ему устроить из Безнадеги филиал ада для компании людей: в действиях Тэк предпочитает крайнюю жестокость и в целом представляет собой что-то вроде дьявола. А вот есть ли в этом мире бог, героям приходится решать для себя по ходу романа.

Как и Древние, Тэк обладает значительной физической и ментальной силой, использует вымышленный язык и обычно изолирован от людей (если, скажем, Ктулху покоится в океане, то кинговский демон заперт в шахте). Важную роль в «Безнадеге» играют скульптурки животных, которые злодей использует для подселения в тела; у Лавкрафта, как мы помним, статуэтки и барельефы тоже часто обладали темной энергией и несли несчастья простым смертным. Наконец, по аналогии с прозой хоррор-классика, объединенной общей мифологией, роман переплетен с другим произведением Кинга, книгой «Регуляторы», где частично те же самые действующие лица (в том числе Тэк), но совершенно другой сюжет. По самой распространенной версии, речь здесь о двух параллельных вселенных, в каждой из которых писатель рассказал отдельную историю.

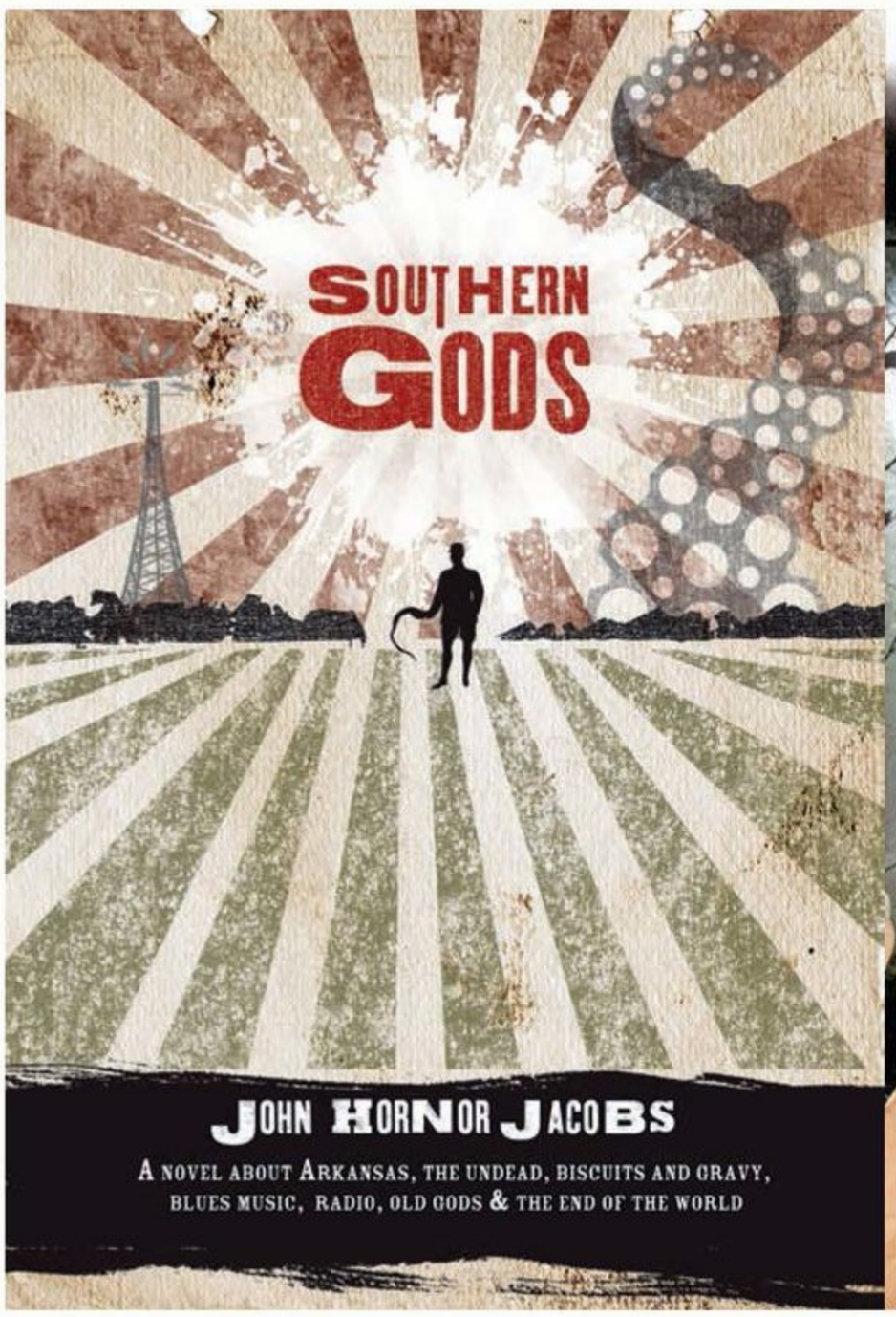
Большое внимание древнему злу уделяет и Клайв Баркер. Вспомнить хотя бы старинную шкатулку из «Восставшего из ада», при участии которой сенобиты – бессмертные и чудовищно жестокие демоны (к слову, вполне себе темные боги: умеют и психически контролировать людей, и снимать с них кожу) – проникают в наш мир. Другое дело, что сами чудовища здесь родом не из древности, это лишь перерожденные люди (знаменитый Пинхед, например, – погибший в Первую мировую солдат); а главой преисподней во вселенной выступает массивный ромб Левиафан – нечто уже более похожее на многовековой священный источник тьмы.

Сценарий игры **Clive Barker's Jericho** также завязан на ужасах, якобы дошедших до нас с давних времен. В шутере Баркер говорит о Перворожденном – дебютном творении бога, которое создателю пришлось упрятать в параллельное измерение, чтоб не вышло чего плохого. В один момент чудовище всерьез возжелало вернуться, и в наш мир массово вторглись неблаговидные создания в кровоподтеках и с жаждой убивать.

Внятной мифологии из этой завязки не выросло: в игре все регулярно сводилось к фонтанам крови, гною и прочим элементам хоррор-эстетики во вкусе Клайва Баркера; про все это мы уже многократно читали в его книгах. Хотя Перворожденный – действительно любопытный персонаж, который при иных обстоятельствах наверняка мог бы стать объектом фанатского культа уровня если не Ктулху, то хотя бы Пинхеда.

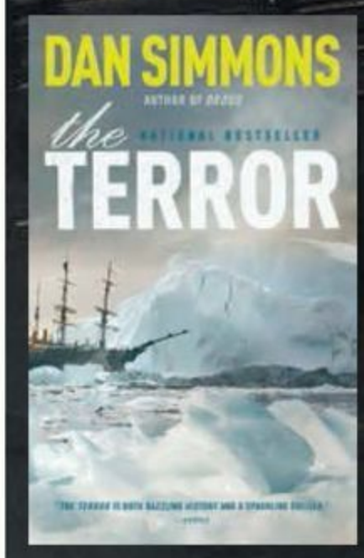
■■■

В романе Чайны Мьевиля «Кракен» основополагающим событием становится пропажа из Дарвиновского Центра огромного кальмара. Лондон здесь заселен оккультными группировками, у каждой из них есть своя версия предстоящего конца света (войны сект пытается контролировать специальный отряд полиции), и инцидент с кражей



В 2011 SOUTHERN GODS был представлен на премии Брэма Стокера в номинации «Лучший дебютный роман»

СОГЛАСНО САМОМУ СИММОНСУ, все произведения этого сборника объединены темой любви и смерти



МОНСТР появляется в «Терроре» довольно редко, предпочитая пугать вероятностью своего присутствия поблизости. Древние у Лавкрафта тоже обычно оставались за кулисами, но все же ощутимо нагоняли жуть

в романе запросто может оказаться частью некой эсхатологии. Вполне возможно, забальзамированный спрут – нечто большее, чем эффектный музейный экспонат. А возможно, и нет: Мьевиль словно иронизирует над лавкрафтовским наследием, предлагая гадать, заключена ли реальная сила в щупальцах или же все теории – плод воспаленного разума безумных сектантов. Это еще один пример того, как литераторы используют фантазию Лавкрафта в совершенно неожиданных формах.

А вот Джон Хорнор Джейкобс со своим дебютным романом Southern Gods был настроен чуть более серьезно: к мифологии Лавкрафта, и соответствующему настроению автор относится с явным трепетом. Ключевым злодеем здесь выступает музыкант, сводящий людей с ума своими композициями; по сути, в плане воздействия на человеческий разум это угроза калибра Древних, только с необычным способом атаки: проклятая музыка играет на волнах пиратской станции с постоянно меняющейся частотой. Влияние музыканта настолько сильно, что затрагивает и мертвых, которые при звуках его мелодий вдруг теряют покой. Неудивительно, что в деле оказываются замешаны древние фолианты – аналоги Некрономикона, жуткой книги из мифов Ктулху.

В «БЕЗНАДЕГЕ» демон Тэк впервые появляется в теле огромного полицейского (кадр из одноименного телефильма 2006 года)

При всем этом Джейкобс обращается с творческим наследием кумира довольно ловко, ничего прямо не копируя. Все на уровне точечных идейных заимствований, отсылок и намеков. Даже общая фактура здесь совершенно другая: большое внимание в романе, помимо древних богов и готики, уделено блюзу и атмосфере послевоенного юга Америки. И это, пожалуй, один из самых интересных способов задействовать чужую мифологию в своем творчестве, который избрали в том числе авторы Bloodborne. Известные образы вписываются в новые сюжетные схемы, рождается самодостаточный миф – и результат весьма сложно назвать эпигонством. А уж откуда были позаимствованы детали – вопрос, в общем-то, далеко не самый важный. ■

ОХОТНИК НЕ ОДИНОК

ЧТО СКРЫВАЕТ ИСТОРИЯ THE OLD HUNTERS

СЕРГЕЙ НЕПРОЗВАНОВ

В **The Old Hunters** проливается свет на темные пятна истории **Bloodborne**. Мы идем по Кошмару охотника и пытаемся разобраться, какие новые тайны хранит в себе дополнение.

МЕЧ ЛУННОГО СВЕТА, найденный Людвигом, стал его проклятьем и частично спасением, сохранившим толику разума за бесконечной охотой

ТЫ НЕ ПРОСНЕШЬСЯ

Кошмар охотника – то место, куда попадают все, кто возложил на себя этот титул. Здесь охотники пускают кровь обернувшимся в зверей горожанам, палачи Церкви защищают подступы к своим реликвиям, а по улицам течет река крови – пугающий след ремесла. Здесь же мы находим Лоренса, первого викария Церкви исцеления. Он покоится на одном из алтарей в облике церковного чудовища. А пройдя по кровавой реке, встречаем еще одного перевертыша Церкви – Людвига, оставившего своим наследием горы человеческих трупов.

За этим местом открываются еще более мрачные помещения исследовательского зала церкви. Там скрыты жуткие эксперименты Вильяма, главы церковников. Мужчина стремится преодолеть человеческую суть и приблизиться к Великим. Пациенты, которых церковь посчитала перспективными, переживают немыслимые муки.

Главным стражем тайны Церкви стала Леди Мария, одна из учениц Германа, первого охотника. Тайна, которую она защищает, укрылась в рыбацкой деревушке, на берега которой волны вынесли Кос – одно из Великих божеств. Описание предметов указывает, что многие Великие благосклонно относятся к попавшим под их влияние, но, ксожалению, такая близость всегда сопровождается мутациями. Трансформации в рыбацкой деревне не смогли укрыться от глаз Церкви. И первые охотники направились туда со своей «священной» миссией.

События дополнения раскрывают переломный момент в отношениях Вильгельма, основателя Церкви, и Лоренса, одного из его последователей. Их конфликт обозначен в главной сюжетной ветви Bloodborne. И Вильгельм, и Лоренс верили в необходимость развития человека. Вильгельм искал откровение и преображение в разговоре с Великими, в поиске озарения и в сближении с древними Богами. Лоренс верил в силу крови и кровавых ритуалов, придающих человеку новые способности. В одном из видений прошлого, где предстают оба эти персонажа, Вильгельм предостерегает своего последователя – «Бойся древней крови» – и явно чувствует разлад в их мировоззрении. Но во время похода в рыбацкую деревню Лоренс, как и только сформировавшийся институт охотников, еще был верен Церкви.

ТЫ НЕ ВЕРНЕШЬСЯ

Местные поселенцы стали неистощимым ресурсом для изучения. Преобразившихся из-за контакта с Кос убивали, мучили и «изучали» в исследовательских залах. Для охотников они стали источником редкой крови, а для Церкви – знаний, внутренних глаз и редкой мозговой жидкости. «Резервуар проклятий», высушенная голова поселенца, раскрывает церковные методы поиска – на ней видно множество дыр, а в

ЛОРЕНС, лежащий на алтаре, – единственная возможность увидеть его в том облике, к которому привела его жажда крови

ЦЕРКОВНИКИ извлекали все нужные им «ингредиенты» из живых пациентов, иначе не потребовались бы кожаные ремни

БРАДОР, убийца Церкви, благословленный ею и продолжающий преследовать тех, кто преступает грань дозволенных знаний

КОС, воплощенная в Кошмаре охотника, покоится с миром. Но так ли спокойны были дни Великого божества во времена «исследований» Церкви

АДЕЛИНА, одна из немногих пациенток Церкви, которая сохранила рассудок и делится с игроком ценной кровью

ВИЛЬГЕЛЬМ и его последователи проводят ритуал над неизвестным телом, под которым, а может, и в сущности которого затаился зверь. У памятников тоже есть своя история

качестве заколки для волос используется острая игла для лоботомии.

Чудовищность событий породила раскол. Добрая и отзывчивая Леди Мария наконец увидела ужасы, скрытые за философией Церкви. Она могла бы найти духовное убежище среди охотников, под крылом наставника, Германа, к которому испытывала теплые чувства. Но и здесь открылась кровожадная сторона любимого ей человека. Из описания ее оружия ясно, что в момент отчаяния, вызванного открывшейся правдой, она выбросила свой любимый клинок в колодец, а после покончила с собой. При первой встрече с ней в кошмаре она кажется безжизненным трупом, сидящим на стуле в луже высохшей крови, но оживает, пытаясь удержать игрока от приближения к тайне, участием в которой стыдится.

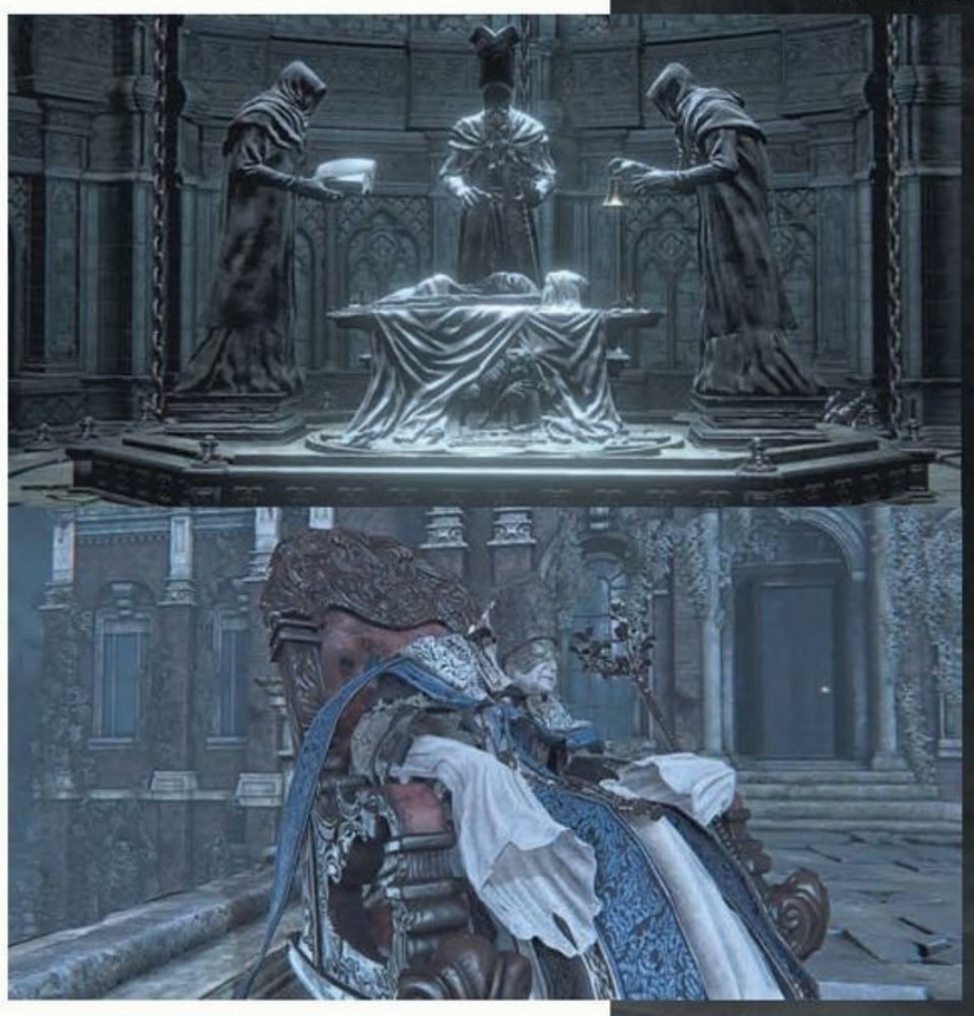
Что же стало с Кос и ее ребенком, остается загадкой. Возможно, она уже была мертва, когда ее нашли охотники, а обнаруженный в ее утробе ребенок (рождение прямых потомков Великих невероятная, немыслимая редкость) стал объектом исследования Церкви. Быть может, сама Кос пала жертвой охотников. В любом случае в своих поисках охотники и Церковь зашли слишком далеко, и великой волей появился кошмар, что преследует участников трагедии, их детей и всякого, кто назовет себя охотником.

Отделившись от Церкви, Лоренс и Герман осознали, каким кошмаром грозит им будущее, и стали искать убежище. Сон охотника стал местом, в котором кошмар не мог в полной силе добраться до проклятых. Кукла во сне (одетая по образу Марии, что указывает на привязанность к ней Германа) после развеянного кошмара говорит, что Герман обычно мучается страшными видениями, но в эту ночь спал спокойно.

Но сам сон охотника не возник на пустом месте и служит Проявлению Луны – Великому, что дал убежище Герману и его последователям, но в ответ просит крови. Обычная концовка игры показывает ритуал искупления грехов. Кровь собрана, сон охотника продолжает свое существование, а сослужившему свою службу Герман церемониально отсекает голову.

В этой казни прослеживается параллель с историей Лоренса, который не оставил своих попыток в поиске могущественной крови. В Кошмаре охотника можно найти его человеческий череп, который существует только в этом измерении и символизирует прошлое Лоренса и всех тех, кого он не сумел защитить. Кого и от чего он должен был защитить? Логично предположить, что речь идет об охотниках, с которыми он устроил кровавое преступление и на которых пало проклятье – и которым Герман по сей день продолжает отсекать головы.

Сам же Лоренс, продолжая исследовать древние катакомбы, стал первым церковным чудовищем, потерявшим человеческий облик. Его отрубленная голова стала священным предметом на алтаре, а безголовое чудище все еще живет в подземельях. Кто же был палачом? Брадор, зловещий персонаж, запертый в подвалах церкви, носит одежду из шкуры и скальпа церковного чудовища. Церковь не оставила без внимания предательство Лоренса, и одежда Брадора – доказательство того, что преданный ее идеалам Брадор настиг и убил своего былого товарища.



МАСТЕР ВИЛЬГЕЛЬМ под конец своего существования так и не стал богом. Но свою божественную роль в судьбе мира все же сыграл

■ ■ ■

У историй, рассказанных **From Software**, нет жестких линий и рамок. Каждый игрок может найти свою интерпретацию, разрушить или укрепить устоявшееся мнение. Нужно лишь больше внимания обращать на детали и искать ответы на вопросы, ограниченные лишь вашим любопытством и воображением. ■

WORLD OF WARCRAFT LEGION

НА ЧТО СПОСОБНА ИГРА ОДИННАДЦАТИЛЕТНЕЙ ДАВНОСТИ?

ВИТАЛИЙ ГУЗ

Главная западная онлайновая ролевка по-прежнему готова дать сто очков вперед молодежи. Бодрое прошлогоднее дополнение **Warlords of Draenor** изрядно порадовало ветеранов и новоприбывших на старте, но все же не сумело удержать при себе надолго.

Однако теперь Blizzard *уж точно* намерена все менять. На прошедшем BlizzCon обнародовали множество подробностей о новом дополнении **Legion**, так что давайте разберемся, как все было в **World of Warcraft** раньше и как должно стать теперь.

АРТЕФАКТЫ

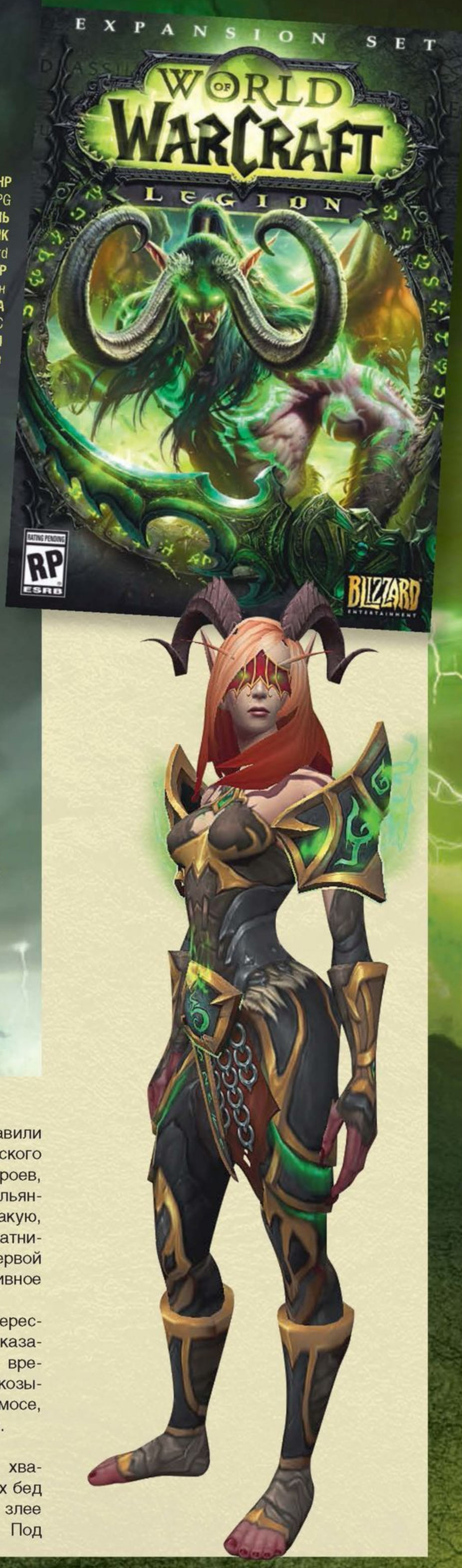
СЕЙЧАС: Вы – чемпион Азерота, главный герой игры, неоднократно спасавший мир. У вас множество званий, свой гарнизон на Дреноре, с десятками подчиненных, и дача в Пандарии. Казалось бы, вы достигли успеха в жизни, вам есть чем гордиться. Но на самом деле вас ничто не выделяет из многомиллионной толпы таких же главных героев.

Одни на всех наборы доспехов, одни на всех ездовые животные. Каждый день вы тратите время и силы на борьбу с орками из Железной Орды, чтобы Азерот увидел еще один рассвет. Только вот награда за подвиги не всегда велика, на память после выполнения цепочки квестов остается лишь легендарное кольцо, которым даже не посверкать, не похвастаться.

А в банке пылится пандарийский плащ.

В LEGION: Артефактное оружие станет вашим достоянием и одной из главных причин возвращаться в игру. Артефакт продолжает меняться и расти в уровне даже после того, как ваш персонаж сам достигнет потолка. К каждой классовой специализации прилагается свое оружие, иногда даже два, и, чтобы не быть как все, можно изменить его внешний облик и цвет на свой вкус. Некоторые варианты выдаются лишь за конкретные заслуги, и по виду артефакта можно определить, чего добился тот или иной игрок.

ДЕЙВ КОСАК, ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР ПОВЕСТВОВАНИЯ WORLD OF WARCRAFT: Допустим, я играю за паладина-воздаятеля. Если я выполню определенное сюжетное задание, то мой меч Испепелитель запылает огнем. Или, скажем, я себя хорошо проявляю в PvP – за исполнение ряда условий в таких битвах я смогу придать своему артефакту теневой облик. Взглянув на него, все поймут, что со мной шутки плохи.



ЖАНР
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Blizzard
МУЛЬТИПЛЕЕР
Онлайн
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
eu.battle.net/wow/ru/legion

УГРОЗА КОСМИЧЕСКИХ МАСШТАБОВ

СЕЙЧАС: В **Warcraft 3** у человечества и прочих народов Азерота имелись вполне конкретные враги: темная лошадка Иллидан, падший принц Артас и, конечно же, Пылающий Легион, из-за которого орки хлебнули крови демонов и вторглись в мир еще в самой-самой первой части серии. В **World of Warcraft** армия безымянных авантюристов успокоила одемоневшего Иллидана и воссоединившегося с Королем-личем Артаса, а потом... потом начались свистопляски с фансервисом и историей всего «Варкрафта», и во всем этом порой путаются даже самые старые и фанатичные ценители.

Авторы вспомнили, что в мире «Варкрафта» есть аспекты драконов, и пробудили самого злобного из них, чтобы тот разрушил половину мира. Затем они поставили во главе Орды пылкого сына Грома Адского Крика, одного из главных орочьих героев, а тот возьми и спровоцируй резню с Альянсом прямо на родине пандаренов, да такую, что против него восстали его же соратники. Потревожили даже орков из первой **Warcraft**, открыв портал в альтернативное прошлое.

За всем происходящим было интересно следить, но со стороны все равно казалось, будто Blizzard отчаянно тянет время до розыгрыша своего главного козыря. Мы-то знаем, что где-то там, в космосе, по-прежнему таится настоящая угроза.

В LEGION: Отдохнули, повеселились, хватит. Пылающий Легион – причина всех бед в «Варкрафте» – вернулся, притом злее и могущественнее, чем когда-либо. Под

ОХОТНИКИ НА ДЕМОНОВ могут быть только эльфами. Гоблинов, гномов и всех остальных Иллидан в свою армию не брал

ПАРНЫЕ КЛИНКИ Вестник Холода и Морозный Жнец, которыми будут пользоваться ледяные рыцари смерти, в разных вариациях. Выкованы из осколков Фростморна, между прочим

У ДРУИДОВ уже был свой классовый оплот, но чем дальше, тем меньше в нем было смысла. Теперь это должны исправить

жестким руководством падшего титана Саргераса он завоевывал целые звездные системы и неоднократно засылал в Азерот своих гонцов, чтобы прощупать почву.

Теперь Легион пришел по наши души всерьез. И это самая большая угроза Азероту за все двадцать с лишним лет существования франшизы.

ДЕЙВ КОСАК, ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР ПОВЕСТВОВАНИЯ WORLD OF WARCRAFT: Мы рассказали много историй за последние одиннадцать лет, и все они по-своему нам дороги. WoW позволяет нам припомнить прошлое, слегка поправить его, но только для того, чтобы все служило во благо общего канона. Сюда же вписываются книги, анимационные веб-сериалы, даже наш грядущий фильм – и тот по канону. Конечно, он покажется пересказом пересказанной кому-то другому истории и хардкорные фанаты найдут различия с оригиналом, но в рамках канона все работает отлично.

СВОЙ ПУТЬ

СЕЙЧАС: Вы пришли в дивный старый Дренор и сразу же отправились развивать своего персонажа в жестко заданном порядке прохождения локаций. Вам не интересны разборки человекоподобных птиц? Увы, взамен игра предложит лишь выкашивать огров. Хотите посмотреть, как Тралл расправился с непутевым сыном Громмаша и устранил наконец главную причину конфликта в **Mists of Pandaria**? Будьте добры, подрастите сначала уровней на восемь.

В LEGION: Ограничений по уровню больше нет. На новом континенте, Расколотых островах, все монстры, задания и получаемые награды подстраиваются под ваш текущий уровень. То же касается и подземелий для пятерых человек, сложность которых будет расти даже по достижении вами предельного уровня.

Сюжетно это оправдано тем, что во всех зонах происходят одинаково значимые события: войска Легиона бесчисленны, и их наступление бесперебойно. Какой бы путь вы ни выбрали, все дороги приведут вас в Сурамар – древнюю столицу ночных эльфов, где развернутся события одного из новых рейдов.

ПОЧЕТНОЕ МЕСТО

СЕЙЧАС: Вы любите свой игровой класс и верны ему. Здорово быть гномом-чер-

ХЕЛЬХЕЙМ – одно из высокоуровневых подземелий Расколотых островов. Там обитают уже хорошо знакомые северяне врайкулы

нокнижником – но признайтесь, едва ли вы по-настоящему отыгрываете эту роль в игре. Ваш демонолог зачем-то сам превращается в рогатого черта, похожего на озверевшего охотника на демонов. Ваш жрец тьмы – лишь еще один маг. А якобы «мастер скрытности» разбойник в бою просто стоит перед противником и размахивает руками.

ДЕЙВ КОСАК, ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР ПОВЕСТВОВАНИЯ WORLD OF WARCRAFT: Что если за пару дней после запуска Legion я прокачал своего персонажа до 108-го уровня, а мой друг добрался до игры лишь к выходным и только-только получил сто первый? Раньше, как вариант, я бы мог самоотверженно «паровозить» своего товарища по уже пройденным мною локациям. Он быстрее бы дорос до моего уровня, но не получил бы никакого удовольствия от игры, да и мне самому с этого ничего не поиметь. В Legion эта проблема решена: теперь весь мир будет адекватно подстраиваться под нас двоих и каждый унесет из боя что-то полезное для себя.

В LEGION Разработчики подошли к старым классовым специализациям с такой мыслью: «Если бы я и правда владел такими силами и навыками, как бы я себя вел?» Теперь хрупкий демонолог в кульминации боя больше не строит из себя Иллидана, а призывает и берет под свой контроль целый отряд демонов. Теневые жрецы отказались от маны и черпают энергию из пустоты, постепенно превращаясь по ходу боя в нечто воистину жуткое.

РАСКОЛОТЫЕ ОСТРОВА выглядели так в Warcraft 3, когда тюремщица Майев шла по следу Иллидана…

КАК НОВЫЙ КОНТИНЕНТ в World of Warcraft они предстанут совсем иначе. Вы можете проходить зоны в любом порядке, но все дороги приведут в Сурамар

И разбойники больше не делятся на тех, что чуть больше полагаются на урон от яда или на клинки. Новые «боевые» разбойники располагают целым арсеналом весьма подлых приемов, в совокупности обеспечивающих немыслимую прежде мощь. «Ликвидаторы» сосредоточиваются на том, чтобы свести контакт с врагом к минимуму, но при этом как можно сильнее подгадить ему ловушками и долгоиграющей отравой. «Скрытные» же ребята быстро и часто уходят в тени прямо в бою, откуда наносят сокрушительный урон. Настоящие ниндзя.

Таким геймплейным и эстетическим изменениям подверглись все игровые классы, и у каждого из них теперь есть своя база операций. К слову...

КЛАССОВЫЕ ОПЛОТЫ

СЕЙЧАС: Вы отстроили свой гарнизон на землях Дренора, завели себе десяток-другой последователей и соратников, а теперь сидите и скучаете в своем королевстве в обществе бездушных NPC. Из способов взаимодействия с другими игроками – лишь игровой чат. Быть мэром уездного города здорово, но радости мало, когда вы в нем один. Особенно если из развлечений только сбор руды в шахте да посев и сбор урожая в саду на окраине.

В LEGION: На Расколотых островах образуются оплоты каждого игрового класса, открытые лишь для их представителей. В них вы войдете в состав элиты, обучающей новое поколение чемпионов – здешнего аналога последователей из **Warlords of Draenor**, но с более продуманной историей для каждого. Здесь же вы будете совершенствовать свой артефакт и получать задания, связанные как с ним, так и с ролью вашего класса в сквозном сюжете Legion. Да, у вас заберут выбор расстановки построек на территории оплота, но взамен дадут возможность устраивать приватные вечерин-

ЕСЛИ ВЫ СОСКУЧИЛИСЬ по всему зеленому и пылающему со времен The Burning Crusade, теперь самое время встрепенуться

НОВАЯ ТОПОВАЯ ЭКИПИРОВКА для разбойников и чернокнижников в PvE- и PvP-исполнениях

ки с соратниками по классу. Это же многопользовательская игра, в конце концов!

ДЕЙВ КОСАК, ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР ПОВЕСТВОВАНИЯ WORLD OF WARCRAFT: Нам удалось по-настоящему увлечь игроков гарнизонами в Warlords of Draenor, публика была в восторге от возможности строить и управлять своим поселением. Но сейчас мы понимаем, что впечатления хватало лишь на пару недель. Мы верим, что этого не повторится в Legion. Мы даже не позиционируем оплоты как ответ гарнизонам, скорее как важное сюжетное место, где можно улучшить свой артефакт, а также как следует оторваться. К тому же у всех оплотов есть отличительные черты: у воинов, например, своя арена для спарринга, а у охотников – собственная транспортная сеть к местам для сафари.

ПРОТИВ ОБЯЗАЛОВКИ

СЕЙЧАС: Система ежедневных заданий в WoW беспощадна к тем, кто имеет не слишком много времени на игру или просто не желает отставать от товарищей. Приходится вскакивать в немыслимую рань, чтобы до работы сделать хотя бы часть обязаловки, и стараться ни в коем случае не пропустить конкретные поручения, иначе надо будет ждать пару недель, прежде чем удастся повторить попытку. Эти и другие условности ежедневно давят на вас, ведь все выстроено так, что из игры даже на день выпасть обидно. Не говоря уж о том, что снаряжение, ездовые животные и питомцы сами в коллекцию не соберутся.

В LEGION: Больше нет ни жесткой повседневной рутины, ни всего остального, что к ней располагало. Нет настроения сидеть за компьютером? Много работы? Уезжаете на все выходные? Не беда, в понедельник сможете выполнить задания сразу за три дня. Они теперь откладываются в список невыполненных и ждут своего часа.

ДЕЙВ КОСАК, ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР ПОВЕСТВОВАНИЯ WORLD OF WARCRAFT: Мы достаточно далеко ушли от десятков ежедневных квестов, которые нужно было выполнять в Mists of Pandaria, но в Warlords of Draenor все равно иногда выходило так, что игрокам приходилось делать что-то против своей воли и даже в ущерб свободному времени. Мы решили с этим справиться, предложив игрокам максимум свободы выбора и времени для любых угодных им занятий. Даже самый заядлый рейдер сможет без угрызения совести посвятить целый день PvP. Или прокачке нашего любимчика – охотника на демонов.

ДВЕНАДЦАТЫЙ КЛАСС

СЕЙЧАС: В **World of Warcraft** одиннадцать игровых классов. Все бы хорошо, но из них лишь два были добавлены за одиннадцать лет, прошедших после релиза игры, и имеется всего один героический класс с грандиозной предысторией – рыцарь смерти. Учитывая весь багаж игровой вселенной, этого, без шуток, невероятно мало. Слишком мало.

В LEGION: После рыцаря смерти самыми логичными претендентами на место следующего героического класса были, конечно, охотники на демонов. Восемь долгих лет спустя настала их очередь.

В отличие от бронированных рыцарей смерти, эти рогатые эльфы (обязательно эльфы, ночные или эльфы крови; гномы-иллидари – оксюморон) невероятно подвижны и ловки, у них даже есть двойной прыжок. Специализаций всего две: адепт ближнего боя с клинками и еще «танк», увеличивающийся в размерах, подобно Халку. Ресурсом охотников станет ярость (Fury), которая копится с нуля в течение боя, но не тратится на спецприемы и магию Скверны, а продолжает расти, наделяя персонажа все большей силой.

МОБИЛЬНОСТЬ – основа основ при игре за охотников на демонов. Даже с «танковой» специализацией они продолжают ходить в кожаной броне

Охотники на демонов начинают сразу на 98-м уровне, во времена **The Burning Crusade**, где их тренирует и отправляет сражаться с демонами сам Иллидан. По возвращении вы обнаруживаете, что его побороли какие-то безвестные авантюристы, а вас уже встречают и бросают в темницу за пособничество предателям. Лишь спустя десять лет вас выпускают на волю, чтобы бросить в бой против наступающих войск Пылающего Легиона. Там уж любая помощь на вес золота.

ДЕЙВ КОСАК, ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР ПОВЕСТВОВАНИЯ WORLD OF WARCRAFT: Иллидан всегда был любопытным персонажем, потому что он вроде как против Легиона, но при этом атаковал нас в Burning Crusade, чтобы набраться сил. Не говоря уж про его весьма трагическую историю с братом, возлюбленной Тирандой и последующим предательством своего народа. Мы его сразили в Burning Crusade, но прохвост Гул'дан намерен выпустить его душу и тело из заточения. Чью же сторону он займет? Расскажем в Legion.

PVP ДЛЯ ВСЕХ

СЕЙЧАС: Сражения с другими игроками всегда стояли в **World of Warcraft** особняком. Разработчики неоднократно пытались вовлечь игроков в сражения друг с другом по сюжету, но от этого не получали никакого наслаждения те, кто посвящал себя рейдам. Чтобы заниматься PvP всерьез, приходилось выбивать отдельный набор вещей с особыми характеристиками, а также еле-еле догонять тех, кто ночами не спит и добывает все быстрее. Зачастую нужно было жертвовать одной из двух специализаций своего класса ради отдельных PvP-навыков и талантов, совершенно неприменимых в битвах против боссов.

СУРАМАР – то, что осталось от древней столицы эльфийских предков. Сюда вас в конце концов приведет сюжет Legion

В LEGION: Отправляйтесь на битву в своей обычной рейдовой экипировке – ее характеристики подстроятся под бои с живыми людьми. Ограничения на число специализаций у персонажа сняты, вы сможете переключаться между всеми доступными, а все полезные в PvP навыки и таланты выучиваются за накапливаемые в боях с игроками очки чести, не мешая вашему основному рейдерскому «билду». Иными словами, прошли те дни, когда под PvP приходилось создавать отдельного героя.

ПРОФЕССИИ

СЕЙЧАС: Неважно, кузнец вы или ювелир, у вас есть доступ ко всем инструкциям по сборке вещей на все дополнение вперед. Развиваетесь в профессии вы лишь в нужном направлении, заранее спланированном и, что лукавить, скучном. Попутно вы создаете массу ненужных предметов, которые на аукционе даже по себестоимости никто не покупает. Археология и рыбалка, по большому счету, лишь убивают время, и даже достигнув состояния сатори в кулинарии, вы все равно не можете приготовить бекон.

В LEGION: Выучить высокоуровневый рецепт теперь не так просто. Для начала вам предстоит найти учителя и поладить с ним. Лишь затем вы отправитесь на поиски инструкций, за каждой из которых стоит своя история и даже легенда. Фактически у любой профессии теперь есть своя сюжетная кампания, а у археологов она продлится аж все дополнение.

А повара? А они наконец-то научатся жарить бекон. ■

HELLBLADE И ЭКОНОМИЯ

ИЛИ КАК СДЕЛАТЬ КРУТУЮ ИГРУ НА СДАЧУ

ЕВГЕНИЙ СКУДИН

Ninja Theory широко известна в узких кругах по уникальным, пусть и далеко не идеальным играм вроде **Enslaved** и **Heavenly Sword**. С точки зрения занимательной статистики коллектив не менее интересен: ни одну из указанных выше игр нельзя назвать коммерчески успешной. После **DmC: Devil May Cry** британцы и вовсе оказались на грани банкротства.

Разработчики не признаются, но, пожалуй, именно этот момент в творчестве Ninja Theory можно считать переломным. В итоге появилась **Hellblade**. Она же – эксперимент на тему «Как сделать игру мечты командой из пятнадцати человек, располагая лишь опытом и мелочью, оставшейся от покупок в супермаркете».

СВОЯ КОЛЕЯ

Hellblade стремится выглядеть как игра с большим бюджетом, и это у нее вполне уверенно выходит. По словам творческого директора Тамима Антониадеса, в Ninja Theory хотят ни в чем не уступить своим предыдущим работам, а где-то даже превзойти их, располагая при этом, по сути, бюджетом среднестатистической инди-студии.

«Возьмите **ICO**, **Abe's Oddysee**, **Jet Set Radio**. Немного пугает, что подобные игры наверняка не появились бы сегодня, когда ты обязан go big or go home, когда большая игра должна продать три миллиона копий, чтобы просто оправдать свое существование», – размышляет Антониадес, когда речь заходит о бизнес-стороне проекта. Пару лет назад сделать что-то подобное, оказавшись в положении Ninja Theory, было невозможно. Но теперь за лицензирование движков вроде Unreal не приходится платить ни цента, а выпустить свою игру на консоли может любой студент. В индустрии открылись новые пути.

ДЕЙСТВИЕ Hellblade происходит на огромном острове, внешний вид которого не раз напомнит вам о скандинавских мифах. Примечательно, что весь доступный игроку регион смоделировал всего один человек

Теперь все упирается в контент. Ninja Theory пришлось значительно пересмотреть большую часть производственных процессов. В своих видеодневниках разработчики признаются, что, если бы делали мир по старинке, его едва хватило бы и на час экранного времени. Нужно оптимизировать производство.

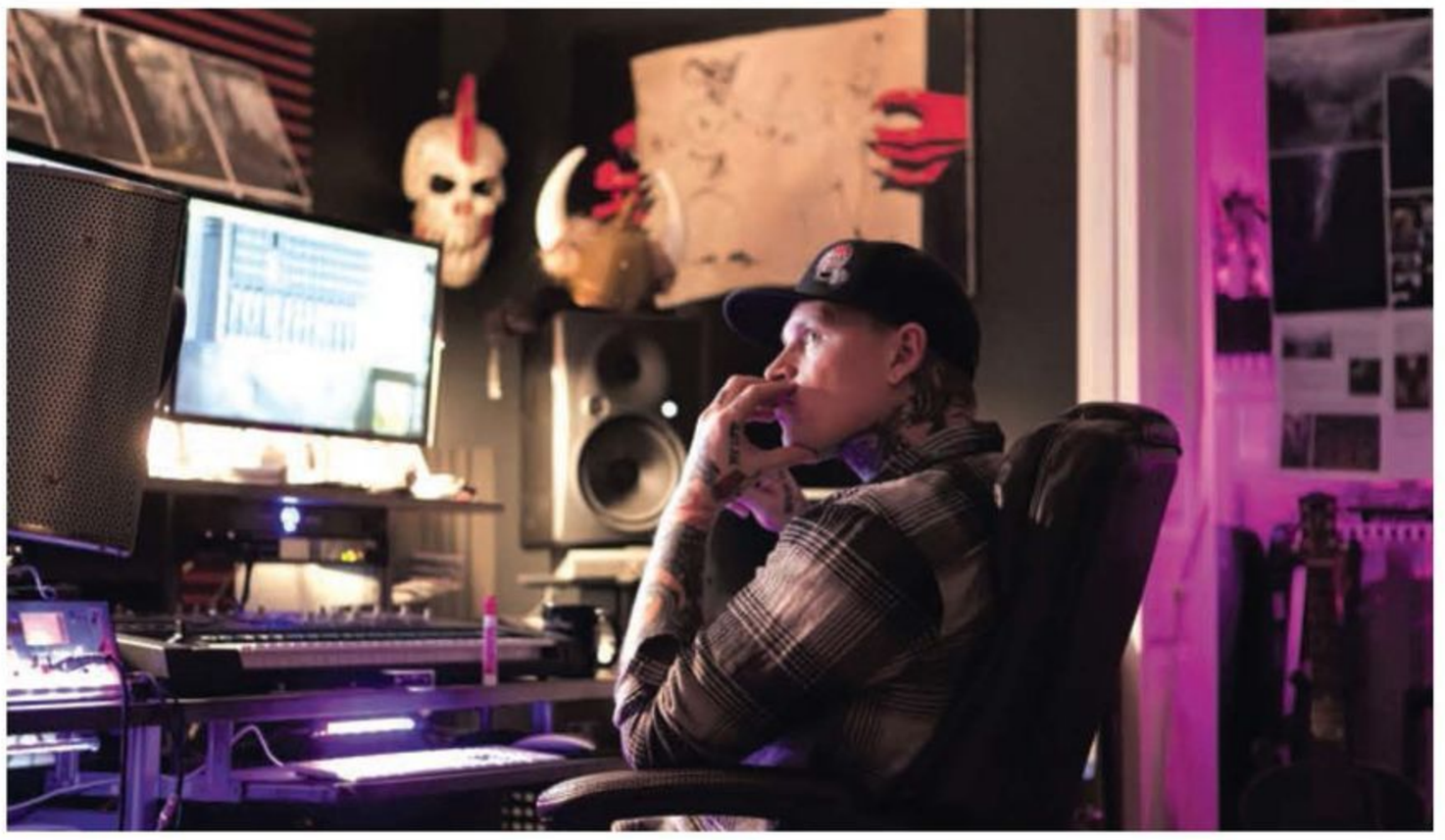
Создание мира разработчики сравнивают с попыткой сложить гигантский конструктор: большинство моделей и текстур создано с таким расчетом, чтобы их можно было многократно видоизменять и использовать. Часть объектов генерируется процедурно из стандартных макетов. Ландшафты собраны из спутниковых данных по реальной скандинавской природе, многие модели – отсканированы по реальным объектам. Можно вспомнить, как авторы **The Vanishing of Ethan Carter** строили пейзажи из сотен фотографий. Эта техника называется фотограмметрией.

И если раньше уровни создавались сообразно сюжетным событиям, то отныне ситуация прямо противоположная: уже сценаристу приходится тщательно продумывать, как разыграть историю в декорациях, собранных из того, что было.

НЕ БЫЛО БЫ СЧАСТЬЯ

Отталкиваясь не от возможностей, но от ограничений, приходится проявлять смекалку. Несколько строчек на бумаге – и вот уже главная героиня Сенуа страдает от некоего психического заболевания, слышит голоса в своей голове и избавляет художников от необходимости изображать других персонажей. Местом действия выбрали Хельхейм – загробный мир из скандинавских мифов.

В NINJA THEORY предпочитают обходиться своими силами, потому роль Сенуи играет видеомонтажер студии Мелина Юргенс. С нее же пишется вся анимация



ЕЩЕ ОДИН ПОВОД ждать Hellblade – это оригинальный саундтрек от Энди ЛаПлагуа из Combichrist. После DmC он и Ninja Theory неплохо притерлись

Разработчики развязали себе руки, экспериментируя с восприятием игрока и перспективой, жонглируя образами и эффектами.

В то же время Ninja Theory стараются держаться той кинематографической манеры, которая уже успела стать их визитной карточкой. Сложно удержать присущий предыдущим играм студии уровень постановки и лицевой анимации, особенно если о дорогостоящем performance capture остается лишь мечтать, – но, как оказалось, с захватом движения вполне под силу справиться дюжине камер Vicon Bonita (от $3200 за штуку; достались команде от знакомых), закрепленных по периметру комнаты с помощью мебельных деталей из IKEA.

Создание модели главной героини вылилось в отдельную эпопею. Оцифровать крепкое женское тело не такая уж и проблема, если в вашем распоряжении имеется ручной сканер Artec Eva (13 700 евро) и, само собой, подходящий доброволец. Лицо снимали вышеупомянутой фотограмметрией, только вместо фото использовали видео с нескольких GoPro. Морщинки и поры захватили с помощью цветочного горшка, в который встроили камеру и несколько лампочек, подсвечивающих неровности кожи с разных сторон. Но будто бы этого было мало – на помощь пришла сербская студия **3Lateral**, специализирующаяся на сканировании лиц. В Ninja Theory считают, что игрокам *нужно* показать реальную мимику, чтобы они поверили: Сенуа – живой человек.

СИЛЬНАЯ И НЕЗАВИСИМАЯ

Глядя на титанические усилия, затрачиваемые на достоверное отображение Сенуи, впору и призадуматься, как же там обстоят дела, собственно, с игрой? Помнится, увлечение историей и ее подачей уже доводило Ninja Theory до ручки, отчего наблюдать за сюжетными перипетиями в том же Heavenly Sword порой было куда интереснее, чем во всем этом участвовать.

В Hellblade исследование мира и раскрытие личности главной героини все-таки первично, но сражения играют в этом важную роль. Разработчики сравнивают их с классическими файтингами: один на один, примерно равные по силе соперники, направленные удары, блоки… Помните **Prince of Persia** 2008 года? Здесь будет что-то похожее.

При этом каждая схватка обязана ощущаться как бескомпромиссная борьба за жизнь, каждый раз победу придется вырывать из последних сил – во всяком случае, так *должно быть* по замыслу. Что-то подсказывает, что в загробном мире иначе быть не может.

■■■

Ninja Theory не первые, кому пришлось отказаться от старых принципов разработки, однако их путь видится одним из самых сложных. Из Hellblade может и не получиться выдающейся игры, но что ей действительно под силу – это стать примером для десятков независимых студий, желающих создавать по-настоящему смелые и эффектные проекты. В конце концов, мы, игроки, от этого только выиграем.

Остается надеяться, что в этот раз Ninja Theory удастся не только потешить горстку эстетов, но и заработать. Они это заслужили. ■

THE SIMS 4: ВЕСЕЛИМСЯ ВМЕСТЕ!

WOO-HOO ПО-ЕВРОПЕЙСКИ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Дополнения к **The Sims** можно условно поделить на две разновидности: коллекции предметов и что-нибудь повнушительнее. Прошлое такое «повнушительнее» называлось **«На работу»** и помимо новых профессий добавило возможность организовать собственное дело. Скажем, открыть магазин, нанимать персонал и преодолевать все трудности, что встают перед владельцем частного предприятия, пусть и виртуального.

Следующее такое крупное дополнение, **«Веселимся вместе!»**, внедрит в игру новую механику – так называемые «клубы». Они, как и в жизни, представляют собой объединения симочеловечков по интересам, а уж какие именно интересы сведут их вместе, вы решаете сами.

ПРИМЕРНО ТАК, ПО МНЕНИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ, выглядит «типичная Европа». Жаль, что вон в тех домиках у канала нельзя поселиться – это просто декорации

МАМА, Я В ПАРТИЮ ВСТУПИЛ

Создавая клуб, вы выбираете до пяти общих интересов – и столько же запретов, которые все вступившие должны неукоснительно соблюдать. А выбирать можно почти из всех доступных в игре действий – а это длиннющий список!

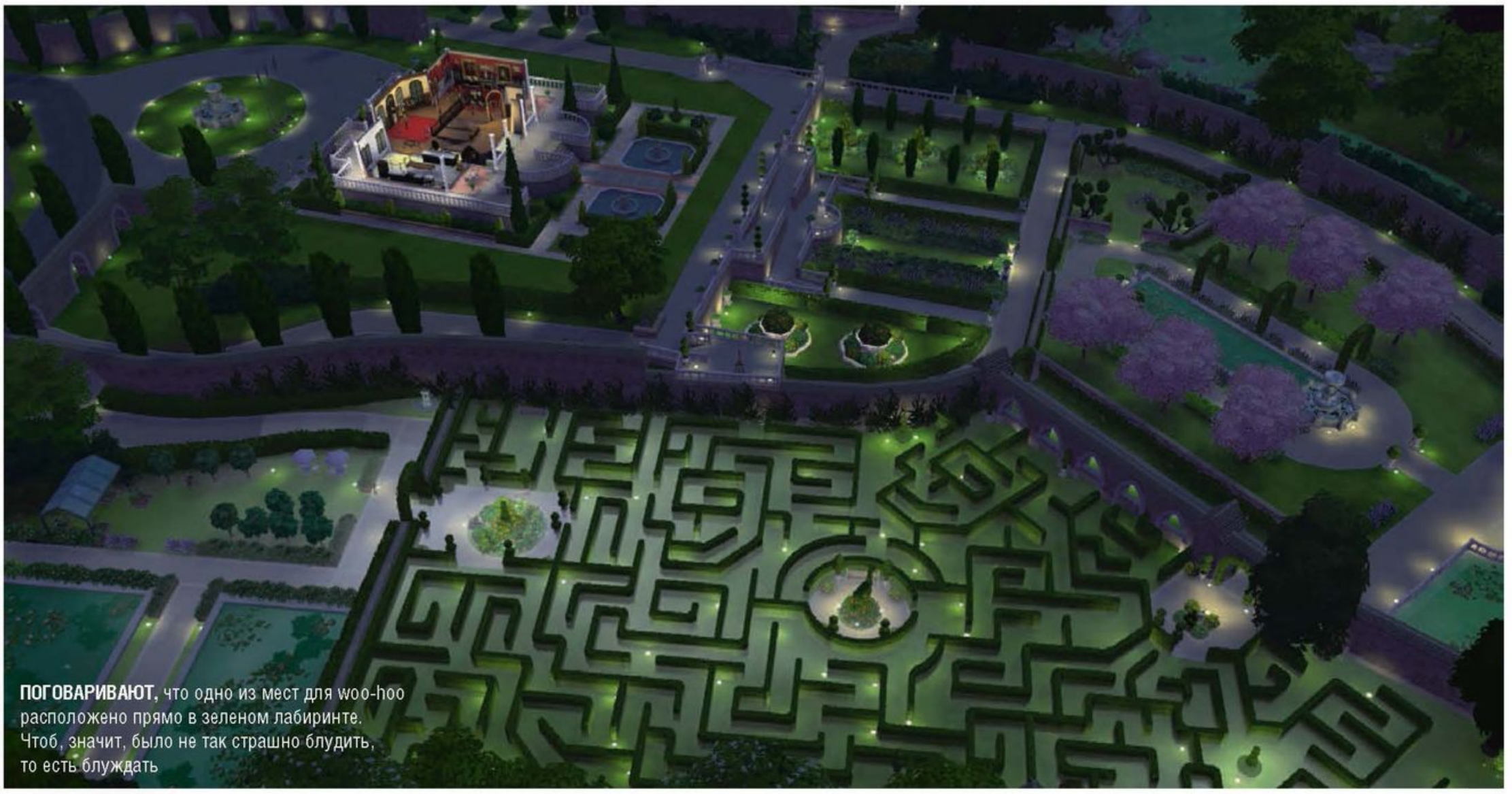
К примеру, вы можете создать клуб, участникам которого предписано обниматься, целоваться, флиртовать друг с другом и при первой же возможности приступать к woo-hoo (если вы понимаете, о чем я). При этом им можно запретить, например, мыться. Или разговаривать на повышенных тонах и заниматься спортом. Или вот, скажем, woo-hoo разрешить, а обнимашки-целовашки – нет, и пусть выкручиваются как хотят. Да делайте что хотите, в общем, – клуб-то ваш, и только вам решать, какую модель поведения задать для вступивших в него.

Далее вы набираете в клуб контингент (только следите, чтобы их личные предпочтения не шли вразрез с уставом!), и все, приступайте к совместным мероприятиям. Одним щелчком можно направить группу в любое общественное заведение или зазвать к себе домой, а там уж все пойдет по программе клуба.

Если общим интересом выступает музыка, симы расхватают инструменты и что-нибудь лихо сбацают. Если еда и готовка – столпятся вокруг плиты. Ну а если симы сошлись на почве любви к woo-hoo, не забудьте удостовериться, что в помещении достаточно кроватей и других мест, где можно этим заняться. В этом дополнении

ВОЗГЛАВИВ КАКОЙ-НИБУДЬ КЛУБ, вы сами указываете его членам, чем им заниматься. Хоть отправляйте их на вечерние пробежки вокруг замка с привидениями

ПРИВИДЕНИЯ В МЕСТНОМ ОСОБНЯКЕ на редкость общительные, хотя вот сейчас красный цвет выдает в бывшем хозяине дома повышенный уровень агрессии



ПОГОВАРИВАЮТ, что одно из мест для woo-hoo расположено прямо в зеленом лабиринте. Чтоб, значит, было не так страшно блудить, то есть блуждать

их, кстати, станет на два больше (увы, чучело единорога не предусмотрено).

Словом, клуб позволяет собрать в одной точке пространства симов, у которых точно есть общий интерес. И уже не будет так, что вы зазвали к себе кучу гостей, а в результате каждый тихонько занимается своим делом – кто уткнулся в компьютер, кто оккупировал диван и постоянно переключает программу на кулинарное шоу. С неслучайными людьми организовывать масштабные мероприятия гораздо проще. Клубы нужны для того, чтобы симы находили занятие сразу для всех, а не разбегались по углам.

За успешно проведенные мероприятия вам начисляются особые очки, которые можно тратить на развитие клубов: докупать ячейки участников и особые предметы и даже получать перки, которые помогут в работе и в повседневной жизни.

Вторая важная особенность дополнения – европейский антураж. Внешний вид нового городка Винденбурга навеян впечатлениями разработчиков от поездок по всяческим Бельгиям, Австриям и Голландиям. Так что там вы увидите жмущиеся друг к другу милые узенькие домики с островерхими крышами, построенные по берегам каналов, а вдалеке – величественные замки с привидениями и зелеными лабиринтами.

Впрочем, это все для антуража, а строительство мы по-прежнему ведем на отдельных участках, используя американские стройматериалы. Кое-что исконно европейское в редакторе, конечно, тоже появилось (скажем, имитация каменных замковых стен), но и старое ведь никуда не делось. И в конечном счете Винденбург все равно больше напоминает американскую провинцию, нежели Европу. Просто на фоне местного аналога Альп.

Правда, если задаться целью, все-таки можно весь город выдержать в едином европейском стиле. Вот уж в чем, в чем, а в свободе творчества серия The Sims никогда никого не ограничивала.

А новые локации, между прочим, получились заметно крупнее старых. К открытому миру, как в **The Sims 3**, разработчики пока не пришли, но уж лучше несколько больших участков, чем много-много маленьких. В игре появились общественные бассейны, много видов коллективных развлечений – дартс, настольный футбол, игровые автоматы.

Список доступных заведений пополнился пабами, а по мнению продюсера игры Грэма Нардома, между баром и пабом разница принципиальная. Бар – это место, куда приходят выпить. Паб – заведение, куда больше приспособленное для общения, чуть ли не семейное. Эдакая гостиная на множество персон, где люди знакомятся друг с другом и проводят время вместе, а не малыми группами по своим углам.

В этом, собственно, и заключается основная идея нового дополнения – большой толпой всегда веселее. Вот разработчики и сделали инструмент, позволяющий объединять симов в сообщества по интересам и расширяющий зону влияния игрока с одного собственного участка до целого города. ■

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ EA
РАЗРАБОТЧИК DICE
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ starwars.ea.com

STAR WARS BATTLEFRONT

ЭПИЗОДИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

ЯН КУЗОВЛЕВ

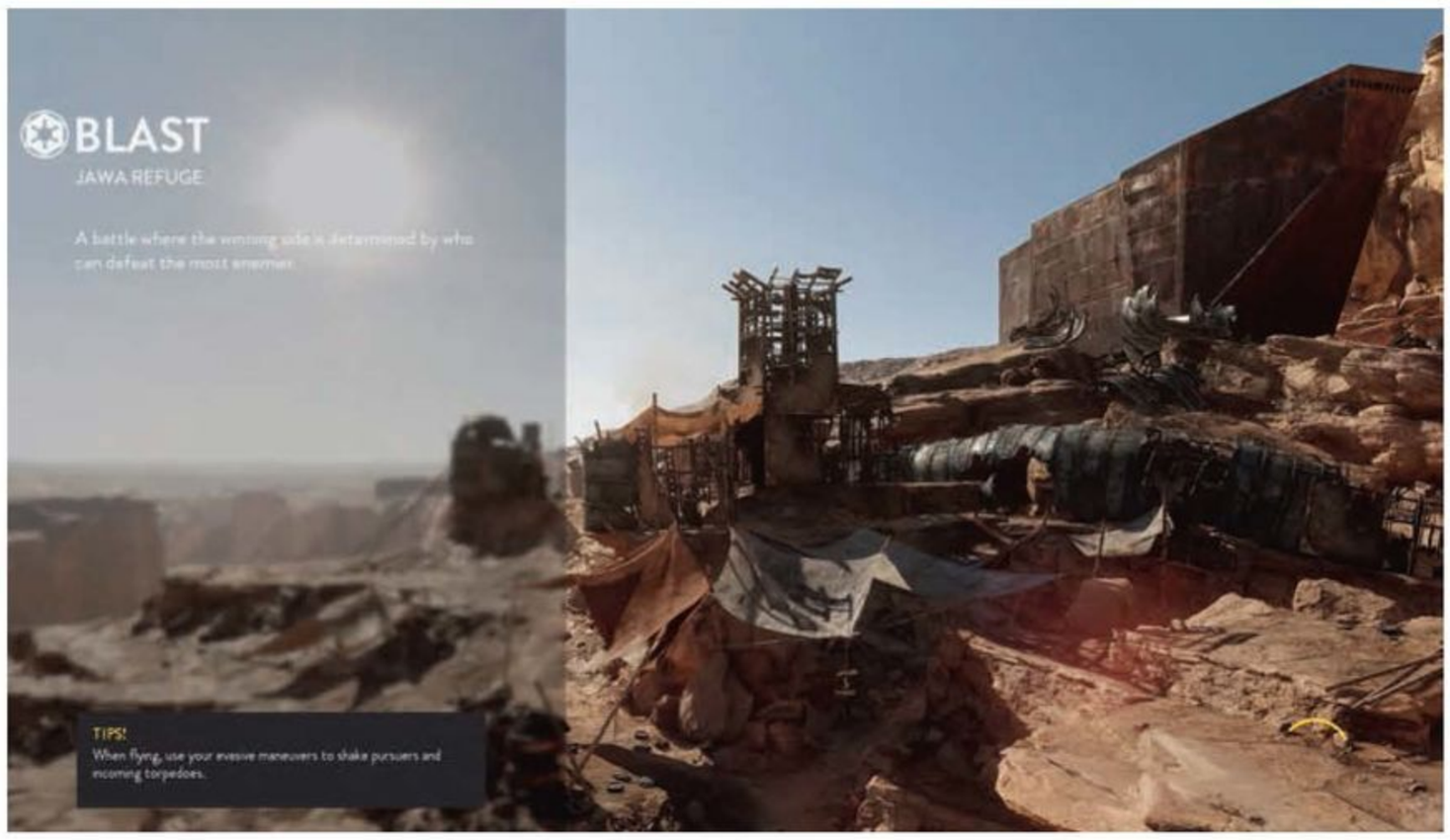
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core i3 2,3 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО**: Core i5 3,3 ГГц, 16 ГБ, 4 ГБ видео

Внутри Star Wars Battlefront можно собирать диораму, изображающую, как застывшие герои знаменитой вселенной заняты важным делом: штурмовик вдохновенно мажет по врагу, а Дарт Вейдер уверенно движется вперед, печатая шаг, и безапелляционно диктует волю Империи обнаглевшим повстанцам.

Само собой, объекты в диораме можно приблизить и изучить. Рассмотреть каждую потертость на бластере и каждую царапинку на шлеме штурмовика. Повертеть модельку R2D2. Они почти всамделишные и осязаемые, если так вообще можно говорить о вымышленных вещах из далекой-далекой галактики.

Эта диорама – вещь в себе, статичный слепок кусочка истории про войну повстанцев и Империи, про смелого пилота самого быстрого корабля, про становление джедая, в конце концов. Battlefront не пересказывает события вселенной, а передает ее настроение.

События можно пойти и увидеть в фильмах Джорджа Лукаса, в игре же мы можем потрогать музейные экспонаты и даже во что-нибудь пострелять.



КАРТЫ НА ТАТУИНЕ очень тесные, опасность поджидает за каждым углом

«ДАВНЫМ-ДАВНО» БЫЛО КРАСИВО

Battlefront выглядит настолько правдоподобно и по-музейному благодаря фотограмметрии – технологии, при которой настоящие объекты особым образом снимают на фотокамеру и потом переносят данные на трехмерные модели. Технология хорошо работает на неподвижных вещах, поэтому сделать слепок со скал, деревьев или киношной бутафории не представляет особого труда. Фотореализм нужен здесь, чтобы игрок поверил в происходящее и ни на секунду не сомневался в том, что он стоит на поверхности Салласта или на Эндоре, а мимо него мчится отряд повстанцев.

Но недостаточно просто сделать реалистичную картинку, нужно ее грамотно преподнести. Если пользоваться метафорой, то интерфейс Battlefront – это аккуратная броня имперского штурмовика, а не нелепый комбинезон Дарта Вейдера с дурацкой приборной панелью на груди. DICE играют в минимализм, что особенно заметно по главному меню, где на белом фоне летает световой меч Люка Скайуокера или смешно перебирает ногами C-3PO, – нет лишних деталей, все прекрасно считывается и не отвлекает.

Поскольку дизайн здесь аккуратный и минималистский, нужно, чтобы он был еще и гладким. Именно поэтому Battlefront безумно красивая игра, которую лучше всего запускать на PC. На консолях по понятным причинам картинка хуже, но с производительностью все в порядке: частота смены кадров резко не падает, игра работает плавно.

Главное, что вам нужно усвоить, – Battlefront совсем не про «набей киллстрик,

ИГРАТЬ МОЖНО НЕ ТОЛЬКО ЗА ЛЮДЕЙ – повстанцы вполне могут быть инопланетянами, а вот в штурмовики всяких твилеков и забраков не берут

АДМИРАЛ АКБАР проводит брифинг. Редкий случай, когда в Battlefront вообще дают экспозицию

вовремя поставь купол и устрой дестрой». Battlefront про то, как вы сидите в ревущем TIE Fighter, а о грязное стекло кабины глухо, почти как капли дождя, стучат мелкие обломки сбитого X-Wing. Или про то, как вы влетаете в бой сквозь облачный фронт, а мимо на сумасшедшей скорости проносится звено истребителей. Это игра про то, как вы на спидере опутываете ходули неповоротливого AT-AT и смачно роняете его в снег.

Battlefront здесь заходит в пространство эмоций и ностальгии. Если от звука бластерных выстрелов у вас учащается пульс и краска приливает к щекам, когда из колонок звучит имперский марш, то вы наверняка возьмете игру не задумываясь. Но стоит начать играть без звука или убрать игрушечных повстанцев со штурмовиками и заменить их безликими стрелками из вашего любимого военного шутера, как магия начнет рассеиваться, останется только несколько режимов игры и голая механика. Которая вполне неплохо работает, но все-таки вызывает вопросы.

СТРЕЛЯТЬ ПЕРВЫМ

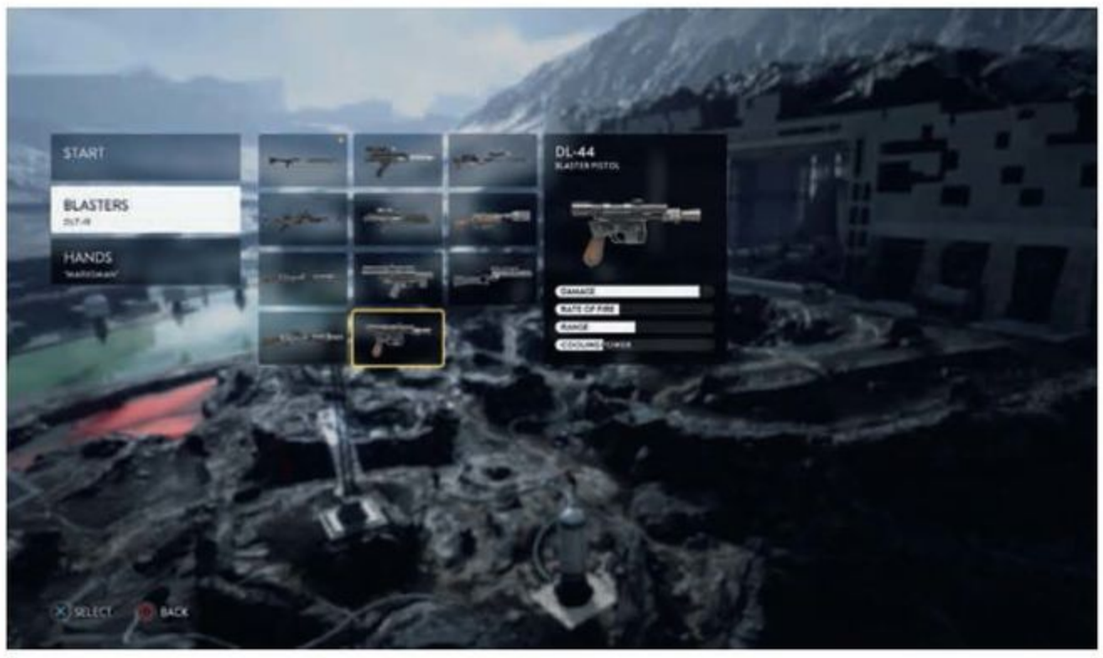
Сразу стоит понять вот что: Battlefront – шутер сетевой, поэтому все мечты о том, чтобы играть одному, нужно отбросить в сторону. Формально в игре есть обучающая линия из пяти заданий, и на каждое уходит минут по десять: летаем по татуинскому каньону на X-Wing, останавливаем вторжение на базу повстанцев, охотимся за другими повстанцами на ховербайке. Таких вещей хочется намного больше – гонка за повстанцами в эндорском лесу настолько хороша, что ее стремишься проходить снова и снова.

Но дизайнеры предполагают, что вы будете с удовольствием отбиваться от волн штурмовиков в режиме Survival и слушать между делом беспокойного адмирала Акбара. Миссии в одиночном режиме сделаны с расчетом на то, что вы пройдете их с товарищем – либо вместе, либо друг против друга.

Задания с волнами врагов разочаровывают. Несколько режимов сложности (на среднем штурмовики исторически правильно палят в вас, никуда не попадая, на высоком идут напролом и больно бьют), четыре карты и одинаковые задачи.

Выживание в противостоянии толпе тут не такое умное, как в других играх, – на протяжении пятнадцати раундов на вас просто наступают орды стрелков и штурмовиков с реактивными ранцами, а тех поддерживают снайперы и спецотряды. Боты прут в лоб и совсем ничего не соображают. Рано или поздно вместе с пехотой приходит

ПОГОНЯ НА ЭНДОРЕ достаточно скоротечна, но запоминается очень сильно



В ИГРЕ пока не слишком много пушек, но все так или иначе индивидуальны

злой пилот AT-ST, под конец так даже две боевые машины появляются. Иногда в эту историю вклиниваются дополнительные силы: на Салласте придется дополнительно отбиваться от смертоносных TIE Fighters, а на зимней базе повстанцев летают черные дроны-разведчики.

Дополнительно есть режим битв, где можно устраивать с товарищем дуэли в роли либо героев, либо простых пехотинцев. Можно включить ботов, тогда очки будут капать не только за убийство оппонента, но и за уничтожение статистов. Но все эти относительно «одиночные» штуки таковы, что вы испробуете их раз или два и забросите навсегда. Ну разве что изредка будете устраивать дуэль на разделенном экране. Почему и зачем в Battlefront нужен такой странный однопользовательский режим, непонятно. Игра вполне могла обойтись и без него.

ОСНОВЫ ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН

Совсем другое дело, если играешь в Battlefront по сети, – именно так можно в должной мере оценить задумку разработчиков. Важно понимать, что это не турнирная дисциплина в духе Halo, где идеально выверен баланс и дропы расписаны по секундам; атмосфера здесь более расслабленная. В перестрелке живешь относительно долго – это совсем не Call of Duty с его бешеной динамикой.

Наоборот, Battlefront не сверхзвуковая, местами прощает ошибки и делает все возможное, чтобы не превратиться в игру про нездоровую беготню с ружьем – то есть в Battlefield. Почти всегда линию фронта получается четко наметить. За выстрелами бластеров удобно следить, считывая ситуацию на поле боя. Вы в любой момент примерно представляете, где война и кто по кому ведет огонь. Лазеры не всегда точно стреляют, есть погрешность, если стрелять очередями, лучи некоторое время летят до цели, повреждения по игрокам проходят не через хитскан – на дальних дистанциях нужно стрелять с упреждением. У оружия больше нет магазина, но оно перегревается: если увлечься стрельбой, можно перегрузить пушку и на какое-то время остаться уязвимым.

Чистого deathmatch в Battlefront нет, только командный: у нас тут противостояние Империи и повстанцев, местами асимметричное. На стороне Империи – грозные AT-ST, скоростные TIE Fighters и TIE Interceptors. Повстанцам приходится потруднее: они летают на сноуспидерах и стараются прикрывать их истребителями X-Wing.

Поначалу асимметрия ощущается и в оружии. Табельный бластер Империи стре-

ДРУЗЬЯ, ВЫ ВСЕ ПОНЯЛИ: без Season Pass здесь скоро будет нечего делать

ОТБИВАТЬСЯ ОТ ВОЛН В ОДИНОЧКУ – самое скучное занятие в Battlefront

ляет быстрее, зато у повстанцев он более точный. Со временем отличия стираются, и с ростом в рангах вы уже берете себе любую пушку. Базовое оружие отходит на второй план, начинаешь пользоваться более узкоспециализированными стволами.

Условный дробовик здесь работает как в Destiny и на близких дистанциях уничтожает сразу. Из фаворитов – тяжелая штурмовая винтовка с низкой скорострельностью и бластер DL-44, как у Хана Соло. Бьет зверски больно, но с ощутимой отдачей и быстрым перегревом. Бесполезных пушек в Battlefront почти нет, и даже базовые стволы неплохо расщепляют цели на средних и дальних дистанциях.

Еще вы наверняка захотите подогнать персонажа под определенный стиль игры. Классов тут нет, зато есть система Star Cards – карточек-способностей. Две из них работают на откате-перезарядке – это могут быть условные гранаты, выстрел из снайперской винтовки или прыжок на ракетном ранце. Еще одна способность ограничена в использовании. На ней обычно висит всяческое усиление выстрелов (взрывные добавляют AoE, ионные пробивают технику) или хитрые трюки вроде сонара, подсвечивающего ближайших врагов для вас и союзников, – почти узаконенный wallhack. В DICE сделали очень много функциональных штук, и каждая дает весомое преимущество, если пользоваться ею с умом.

Третий тип карт – пассивные перки, которые усиливаются от серии убийств. Если поначалу ваш персонаж просто чуть быстрее восстанавливает здоровье, то на третьем уровне перка здоровье восстанавливается невероятно быстро. Таких перков несколько: один защищает от взрывов, другой лучше откатывает способности. Уровни сбрасываются, если серию убийств прервать, а перки не превращают героя в машину для уничтожения.

Со временем открываются прекраснейшие возможности – самонаводящиеся ракеты против живых целей или снайперка Cycler Rifle, которой удобно сбивать AT-ST. Не скажу, что способности сильно ломают игру. Сначала думаешь, что самонаводящиеся ракеты – это бесстыдное читерство и надувательство, но потом привыкаешь. Можно спрятаться за условными скалами, резко взмыть на реактивном ранце или врубить персональный щит. Недурно работают вместе дымовая шашка и сонар. Если вам нужно удержать точку, то проще всего закинуть в коридор пару гранат и ориентироваться в пространстве по приборам.

Потенциально способности могут подпортить вам игру в больших режимах, где приходится не только против людей воевать, но и снимать технику, поэтому если все умники в вашей команде вышли с самонаводящейся противопехотной ракетой, то ковырять здоровенный AT-AT и страдать от нападок AT-ST придется со слезами на глазах.

Star Cards достаточно ощутимо влияют на восприятие игры, особенно если не думать, что каждая карточка – это бесплатная граната или снайперка. Карточки умений серьезно меняют стиль игры. Любители дробовиков и скорострельных бластеров наверняка будут брать реактивный ранец и защитный купол. Иногда разыгры-

ВЕРДИКТ

МЫ НЕНАВИДИМ БОБУ ФЕТТА за его реактивный ранец – слишком уж юркий получился злодей

ВИД ИЗ КАБИНЫ, КАК ПРАВИЛО, КРАСИВЫЙ, но слишком уж бесполезный – цель толком вести не удается

ваются сценарии, похожие на Overwatch: игрок накрывается защитным пузырем и хладнокровно несется с условным дробовиком в руках на жертву, почти как Рипер. Любители бегать со «слоном» из CS могут взять целых две винтовки и засесть где-нибудь в укромном месте.

СТАРЫЕ ГЕРОИ

Логически сетевые режимы в Battlefront можно поделить на две части: есть масштабные дисциплины вроде Supremacy и Walker Assault, есть более камерные. С последними все ясно – бой стенка на стенку в Blast, одновременное удержание трех точек в Droid Run, захват «флага» в Cargo. Особняком стоят режимы с героями Heroes vs. Villains и Hero Hunt. В первом три героя от светлой стороны сражаются с тремя злодеями. Еще по три игрока в каждой команде играют роль статистов и всячески поддерживают могучих персонажей.

Герои отличаются манерой поведения. Люк Скайуокер отражает выстрелы, вовсю пользуется ударной силовой волной и может рывком сократить дистанцию до врага. Вейдер куда более неповоротлив, но, кажется, намного больнее бьет и умеет бросать световой меч. Хан Соло лучше всех заточен под то, чтобы убить противника как можно быстрее, и тот же Вейдер вряд ли остановит человека, который всегда стреляет первым. Боба Фетт – полная противоположность Хану, стреляет намного слабее и старается взять измором. Только у него есть управляемый ракетный ранец, с помощью которого можно носиться по всей карте, уворачиваясь от выстрелов.

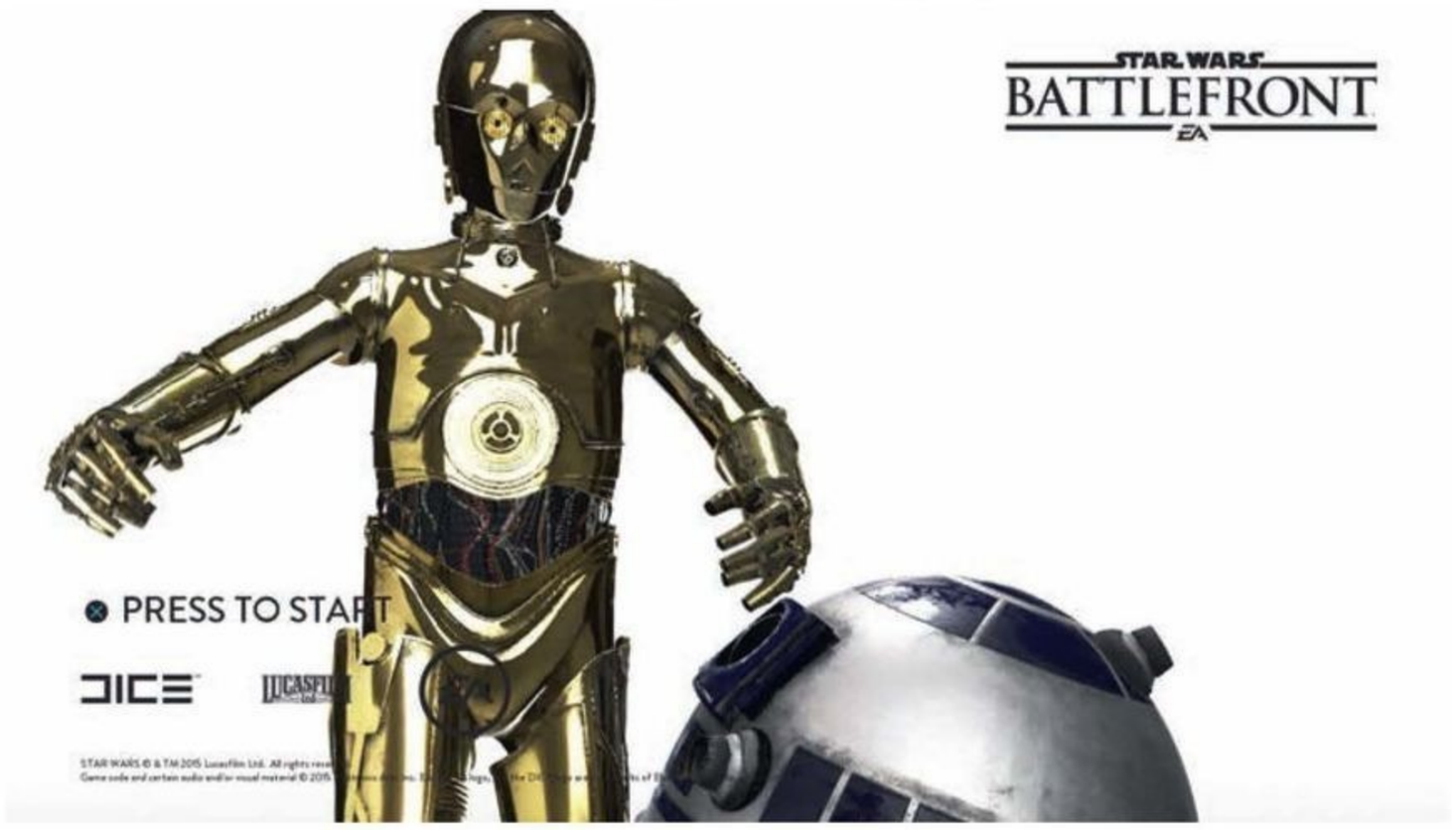
Персонажи поддержки тоже действуют по-разному. Лея ставит купол и запрашивает аптечки, а Палпатин, кажется, самый бесполезный герой – вызывает молнию, поглощает выстрелы, но все равно быстро падает. У его атак не особо внятный радиус поражения, поэтому лучше всего он работает в закрытых пространствах, а где-нибудь на открытой карте слишком уязвим.

Чаще всего случалось так, что темная сторона брала верх. Боба Фетт летал по карте как угорелый и изредка стрелял, а героев ковыряли обычные солдаты. Они-то могут возрождаться, а вот если падут все герои, то матч закончится. Так вот, за Феттом гонялись всей толпой, в то время как его помощники устраняли героев.

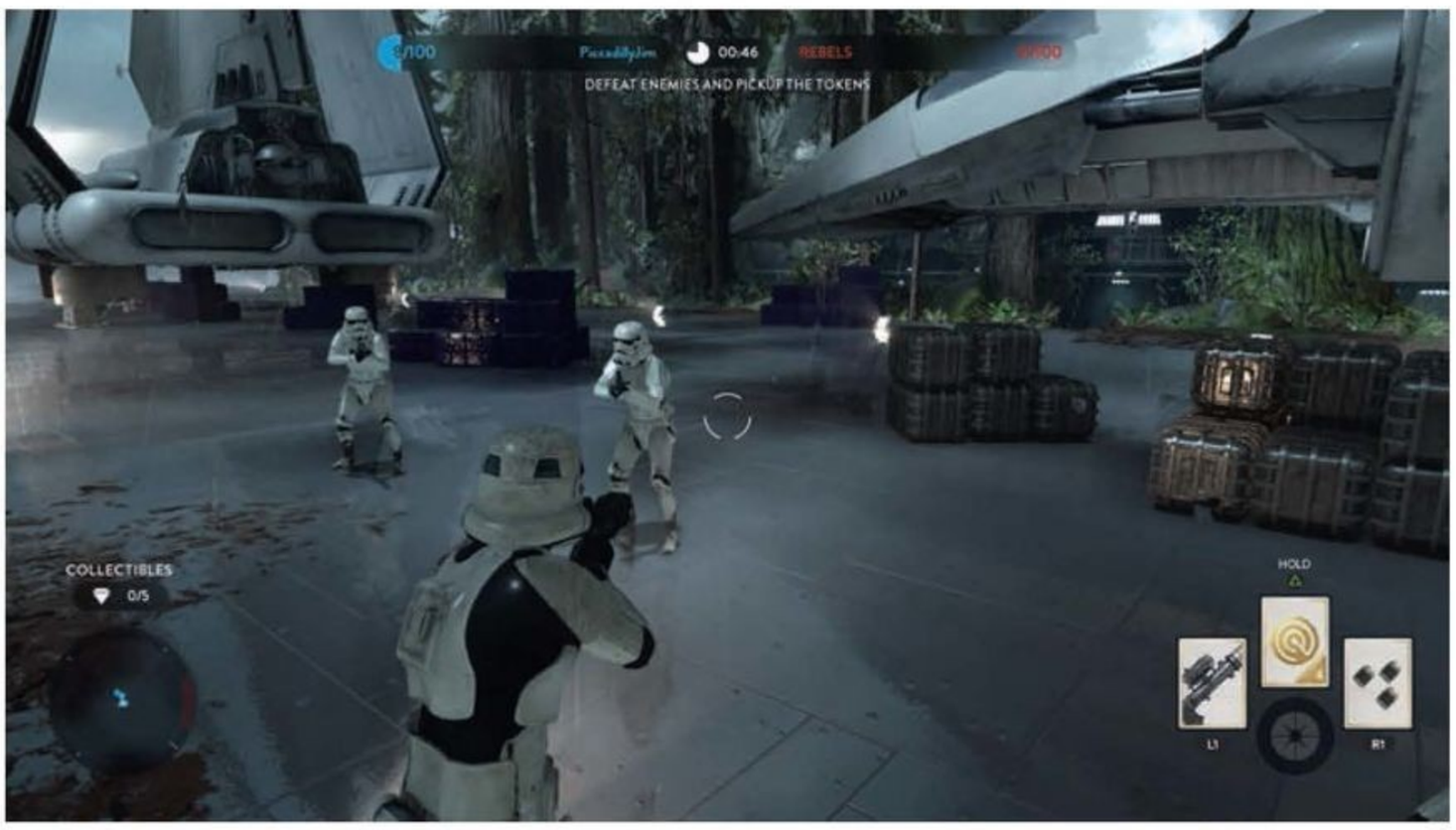
Немного бесполезный Палпатин лучше всего проявлял себя в роли крысы: стоило только Люку скрестить световые мечи с Вейдером, как из-за угла внезапно появлялся император и вполне предсказуемо бил в спину. С другой стороны, почти никому из «темных» не захочется столкнуться с Ханом Соло – он настолько толково стреляет, что вполне имеет шансы взять Вейдера один на один.

Сам по себе режим любопытный, но серьезно раздражает, если игроки не работают сообща и лезут на рожон.

ОДНОВРЕМЕННО ОТ КАЖДОЙ СТОРОНЫ на большой карте может летать по два корабля



В ИНТЕРФЕЙСЕ BATTLEFRONT нет лишних деталей, все предельно лаконично



ГЛАВНЫЙ И, НАВЕРНОЕ, САМЫЙ ОЧЕВИДНЫЙ СОВЕТ: держитесь рядом с напарниками и внимательно смотрите, откуда летят лучи бластера

Будьте уверены, большинство матчей будет заканчиваться тем, что у вас в команде останется тяжелораненый герой, который вместо того, чтобы прятаться и выигрывать время для обычной пехоты, полезет в самое пекло.

В Hero Hunt правила меняются – семь игроков охотятся за одним героем, а тому нужно набить сколько-то фрагов. Опять же все зависит от того, какой герой вам попался, – вряд ли вам захочется сносить толпу злых игроков Палпатином.

Самым динамичным режимом оказался Drop Zone. В произвольных точках на карте последовательно приземляются зонды, которые нужно удерживать. Линия фронта при этом становится хаотичной, все игроки стягиваются в одно место и очень жестоко сражаются.

Думаю, именно в Drop Zone хорошо раскрывается потенциал игры. Мне намного интереснее наблюдать и экспериментировать с раскладками карт, устраивать диверсии с засадами и знать, что силы относительно равны, – ключевую роль в победе тут играет хитрость, а не грубая сила. Вовремя окружить, зайти с двух сторон, просканировать локацию и забросить дымовую шашку. А дальше судорожно оборонять контрольную точку, чтобы потом сломя голову броситься к следующей и выбивать оттуда врага. Противоборствующие стороны никогда не сидят на одном месте, они вынуждены двигаться и стараться друг друга перехитрить. Весьма достойно сделано.

МАСШТАБНАЯ ВОЙНА

В «больших» режимах все немного интереснее. В Supremacy нужно последовательно отвоевывать контрольные точки и не сдавать их врагам. Пока захватываешь одну точку, нельзя взять следующую. Получается своеобразное перетягивание каната. Команды большие, по двадцать человек, и действовать надо слаженно. Иногда выходило так, что одна из сторон берет героя, а потом весь мощный кулак толпы организовывает быструю экскурсию до каждой точки.

Walker Assault, ключевой режим в Battlefront, поначалу кажется беспорядочным. На базу повстанцев уверенно идет AT-AT, пожалуйста, сделайте что-нибудь. Ходуны двигаются медленно и три раза за игру гарантированно останавливаются.

Во время этих остановок AT-AT бомбят повстанцы, и в этот момент все обороняющиеся игроки должны сосредоточить огонь на огромных машинах. Чтобы бомбежка быстро не заканчивалась, в момент перехода AT-AT повстанцы удерживают две контрольные точки и запрашивают поддержку. Чем дольше эти точки находятся под контролем обороняющихся до остановки ходуна, тем больше бомбардировщиков прилетит.

Империи в этой ситуации нужно просто идти вперед и убивать повстанцев, по возможности не пуская их к контрольным точкам. Есть исключения – AT-AT легко сбить орбитальным ударом (один залп почти сжигает исполинскую машину) или обмотать тросом, как в пятом эпизоде, и аккуратно разбить о землю.

Здесь асимметрия раскрывается во всей красе: Империя всегда на острие атаки и всячески щемит ходунами, повстанцы же в панике и плохо соображают, что надо делать. Особенно заметной эта проблема была на этапе бета-версии на Хоте, где игра за штурмовиков автоматически означала почет, победу и бесплатное отбеливание доспехов.

КАК МЫ ИГРАЛИ
Во что: диск предоставлен издателем, автор играл во время превью- и ревью-ивентов.
На чем: PC и PS4.
Сколько: суммарно 16 часов в бета-версии и на релизе.

ПОД КАЖДУЮ КАРТУ у Империи свой вариант белоснежного доспеха

В релизе ситуация немного другая. Да, на Хоте повстанцам до сих пор непросто, но проблема обороняющихся в том, что они не пользуются всеми возможностями: не стреляют из ракетниц и не защищают передатчики в две команды. Нередко выходит так, что после второй «остановки» по AT-AT почти не проходили повреждения, и чувствовалось, что, как и в Evolve, исход матча предрешен.

Тем не менее даже в критический момент у повстанцев есть шанс положить два ходуна всего одним сноуспидером. Его, правда, придется слаженно прикрывать, но в безвыходное положение обороняющуюся команду не ставят. Даже если вас катком плющит Империя, всегда есть шанс больно ударить ее в ответ.

Немного другой расклад сил на Эндоре: там всего один AT-AT, но разбирать его нужно вручную, без сноуспидера. Тут в проигрыше имперцы, поскольку на лесной планете точки оборонять намного проще. На Татуине и Салласте более или менее соблюден баланс, так что жесткого ущемления стороны не чувствуют.

ВЕРХОМ НА БРОНЕ

Раньше в Battlefront техника на уровнях присутствовала физически, можно было подойти к X-Wing или AT-ST и сесть в него. В новой игре от этой системы отказались: на поле боя есть эмблемы, подобрав которые можно запросить поддержку и появиться на поле боя как пилот истребителя или другой техники.

Возникает резонная претензия, ведь если жетоны на технику теперь работают как усилители и разбросаны по всей карте, то и появляются они случайным образом. Что, если я не хочу стрелять, а хочу весь матч летать на TIE Fighter и крошить всех в воздухе?

Проблемы на самом деле тут нет, потому что дропы с техникой находятся в фиксированных точках. Просто произошла замена системы символов – раньше караулили здоровую технику, теперь караулите полупрозрачные жетоны, притом не у себя на стартовой точке, а где-нибудь поближе к линии фронта.

Более того, если примерно представляешь, где находится дроп у противника, можно устранять технику до ее появления – где-то две-три секунды игрок запрашивает поддержку по рации и ничего не может сделать. Если его в этот момент убить, то ничего, понятно, не прилетит.

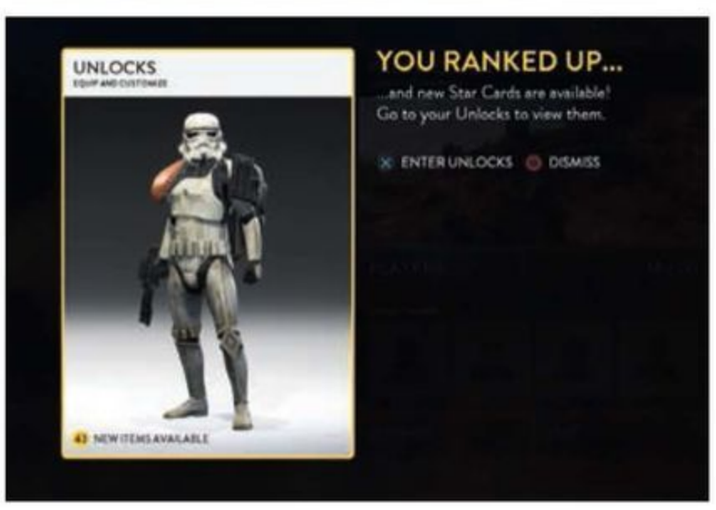
КРЫЛЬЯ И ОБЛАКА

Режим Fighter Squadron стоит немного в стороне. Это исключительно воздушные бои 10x10; кроме игроков, в небе летают боты (по десять с каждой стороны) и изредка появляются транспортные корабли. За убийства начисляют очки. Выгоднее всего, конечно, сбивать транспорт и других игроков.

Механика очень проста: у всех кораблей есть подобие самонаводящейся ракеты и бластеры. Ракета почти всегда уничтожает корабль игрока, но от нее можно увернуться. Уклонения и ракеты работают с перезарядкой, поэтому, если вас преследуют двое, шанс выжить очень невелик. Бластеры наводятся не так цепко, как ракеты, поэтому цель нужно вести. Чем ниже скорость вашего корабля, тем сильнее бьют бластеры, и наоборот.

В итоге бои чем-то напоминают об аркадной Ace Combat – летай, увертывайся от ракет и запускай свои в ответ. Корабли у Империи могут ускоряться с жутким ревом, повстанцы же играют в оборону и иногда включают дополнительные щиты от бластеров и ракет. Не скажу, что корабли одного лагеря сильно отличаются друг от друга: у A-Wing бластер не такой скорострельный, как у X-Wing, а от TIE Interceptor почти всегда больше проку, чем от TIE Fighter.

Иногда в небесах появляются корабль Бобы Фетта Slave-1 или «Тысячелетний сокол» – они медленные и выдерживают много попаданий, поэтому сбивать их нужно всей командой. В геройском корабле не ска-



ПОТЕНЦИАЛ У BATTLEFRONT раскрывается полностью после того, как вы начнете собирать первые Star Cards

кать чтоб удобно, слишком уж он неповоротливый и привлекает к себе внимание.

Fighter Squadron совсем минималистский, не столько режим, сколько дзен-игрушка – совершенно не утомляющая и прозрачная, – в которой ощущаешь себя в кабине истребителя будущего. И вид из этой кабины, между прочим, жутко неудобный, намного проще наблюдать корабль со стороны.

ДО СЛЕДУЮЩЕГО ЭПИЗОДА

Пока что Star Wars Battlefront похож на стартовый набор поклонника «Звездных войн». Для каждого режима тут не очень много карт, внутри некоторых режимов совсем нет вариаций. По два базовых корабля и одному герою на сторону в Fighter Squadron – это не слишком весело. Техники на больших картах тоже немного – опять пресловутые летуны, AT-ST, спидер и верткий мотоцикл с Эндора. Дополнительно можно сесть в турель с мощным бластером или благодаря бонусу на целую минуту получить контроль над головой AT-AT. Мне показалось, что асимметрия не играет Battlefront на руку. Пока что интереснее всего ситуации, когда Империя и повстанцы сталкиваются на маленьких картах и не пользуются техникой. Ее все равно мало – ну, шагают там эти AT-ST, и черт с ними.

Хотя с картами у игры как раз все в порядке, биомы воспринимаются по-разному, и каждая планета – это не только смена декораций. На картах Татуина обычно творится ад и угар (там очень мало открытых пространств), и тот же Drop Zone превращается в веселую чехарду. На Салласте он более спокойный и тактический – там намного больше открытых пространств и простреливаемых точек.

На Эндоре с его густыми лесами и огромными деревьями легко прятаться, на Хоте всегда есть разумная комбинация из тесных локаций и открытых пространств. Словом, в отношении дизайна карт у DICE все хорошо.

Battlefront, судя по всему, будет охватывать только один временной период – в DLC добавят еще четырех героев, откроют доступ к шестнадцати картам на свежих локациях, введут четыре дополнительных режима и двадцать новых объектов – всякое оружие, технику и карточки способностей. Битва за Джакку из предзаказа, кстати, в эту модель вписывается удобно: события происходят спустя примерно год после диверсии на Эндоре из «Возвращения джедая». Сейчас в игре тринадцать карт – девять маленьких и четыре больших. С радостью сравнил бы Battlefront со Splatoon, который тоже стартовал с небольшим набором контента и потом постепенно выкатывал новые карты и предметы, но почему-то не могу.

■■■

Battlefront – хороший, лаконичный сетевой шутер без излишеств. В него приятно и понятно играть, он не перегружен механиками (и контентом тоже). Но главная функция у игры – быть диорамой, слепком тех самых «Звездных войн», которые вы давным-давно увидели в кинотеатре или на кассете. Battlefront выглядит как «Звездные войны», звучит как «Звездные войны» и ощущается как «Звездные войны» – за тем исключением, что имперские штурмовики здесь не ведут себя как безнадежные кретины. Ну… при условии, что за них играют нормальные люди. ■

ПОРАДОВАЛО:
- выдающийся дизайн и очень классная картинка;
- очень понятная и элегантная центральная механика;
- пока что самый удачный шанс оказаться в эпицентре «Звездных Войн».

ОГОРЧИЛО:
- мало контента;
- стороны ассиметричны, но из-за недостатка техники это не так заметно и интересно обыграно.

ДОЖДАЛИСЬ?
Star Wars Battlefront – во всех отношениях минималистский онлайновый шутер. В случае с игровой механикой и дизайном это идет проекту на пользу, но вот в плане контента подобный подход смущает. Тем не менее сейчас это лучший способ соприкоснуться со вселенной «Звездных войн» и полетать на X-Wing.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

ЗВЕЗДНЫЙ АРСЕНАЛ

ДОРОГАЯ, Я ПЕРЕЕХАЛ СКАЙУОКЕРА

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Как бы ни был талантлив полководец, как бы эффективно ни применили «боевую медитацию», а исход битвы все равно зависит от эргономичных штурвалов и надежных охладительных систем. В мире «Звездных войн» придумано и воплощено несметное множество инженерных решений – от удачных и оригинальных до недальновидных и гибельных.

В старых Battlefront вы могли лично обкатать больше двух десятков летательных и наземных аппаратов. Новый Star Wars Battlefront, к несчастью, таким ассортиментом похвастаться не может. Однако самыми узнаваемыми и распространенными боевыми машинами он все-таки позволяет порулить.

AT-AT – ALL TERRAIN ARMORED TRANSPORT (БРОНИРОВАННЫЙ ВЕЗДЕХОД)

ДЛИНА: 26 м
ВЫСОТА: 22,5 м
ПРЕДЕЛЬНАЯ СКОРОСТЬ: 60 км/ч
ЭКИПАЖ: водитель (1), стрелок (1), командир (1)
ПАССАЖИРЫ: 40 пехотинцев

Один из символов имперской мощи, AT-AT – исполинский шагоход, чей круг задач сужается благодаря его размерам. Как и любая диктатура, Галактическая империя страдала от гигантомании. Высшей точкой ее проявления стала «Звезда смерти», а в наземном бою именно AT-AT демонстрировал имперскую тягу к исполинским конструкциям.

Впрочем, AT-AT разрабатывался задолго до роспуска Сената и Явинской битвы. Еще в битве при Джабиими сотрясали землю ранние модели этого инженерного чуда. Имперский полковник Максимилиан Вирс в будущем обратится именно к этим машинам, доведет их до ума и применит в бою.

После некоторых успехов в подавлении местных восстаний полковник Вирс одержал восхитительную победу на планете Хот, пусть и омраченную потерей нескольких его излюбленных машин. AT-AT показал себя как превосходное средство для прорыва обороны, которое, однако, нуждается во всесторонней поддержке с земли и с воздуха. А деморализующий эффект порой приносит не меньше пользы, чем прицельная стрельба.

Хотя AT-AT прекрасно бронирован и вооружен, его губят все то же, что и другие подобные проекты. Размер делает AT-AT отличной мишенью и немедленно приковывает внимание противника. А повстанцы довольно-таки быстро разработали тактику «спутывания ног», для реализации которой нужен всего один аэроспидер с тросом. Правда, лишь один AT-AT был уничтожен благодаря падению наземь, – другой взорвал лично Люк Скайуокер, а третий был подбит воздушным тараном.

Лишь такой компетентный офицер, как Вирс, способен был удачно пустить в ход подобные махины. В других же случаях их применения Империя, как всегда, побеждала нахрапом и количеством. Всего же в имперской армии числилось пятнадцать миллионов «топтунов».

ШАГОХОДЫ AT-AT сильно угнетают повстанцев в режиме Walker Assault, но даже у таких огромных махин есть слабые места

У ВСЕЙ БАЗОВОЙ ТЕХНИКИ в Star Wars Battlefront есть вид из кабины, а AT-ST почему-то обделили

AT-ST – ALL TERRAIN SCOUT TRANSPORT (РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ ВЕЗДЕХОД)

ДЛИНА: 6,4 м
ВЫСОТА: 8,6 м
ПРЕДЕЛЬНАЯ СКОРОСТЬ: до 90 км/ч
ЭКИПАЖ: водитель (1), стрелок (1), возможно управление в одиночку
ПАССАЖИРЫ: 1

Хоть в названии AT-ST и значится слово «разведка», поиск целей – далеко не единственная его задача. Империя использовала эти аппараты, в шутку называемые «курицами», и в открытом бою – например, для поддержки AT-AT.

«Курица» лишена мощной брони, зато передвигается куда шустрее, а если ее пилотируют толковые ребята, то и потенциальных своих убийц AT-ST снесет быстрее, чем те успеют нанести ущерб. Однако противотанковое орудие легко продырявит этой машине шкуру – такова цена мобильности. Для остальных же солдат, лишенных ракетниц и мин, «курица» означает паническое бегство и безнадежные прятки.

Компактный AT-ST обладает еще одним полезным свойством: высокой проходимостью. Он идеально подходит для густых зарослей, где нет ни одного квадратного метра ровной земли. Ни гусеничные аппараты, ни колесные, ни антигравы в таких условиях не справляются (если, конечно, это не крошечные гравициклы). Однако слишком густой лес не пропустит и AT-ST – как ни пытались инженеры «сжать» его кабину, меж двух вековых дубов она все равно не пролезет.

АЭРОСПИДЕР T-47

ДЛИНА: 4,5 м
ПРЕДЕЛЬНАЯ СКОРОСТЬ: 650 км/ч
ПРЕДЕЛЬНАЯ ВЫСОТА ПОЛЕТА: 175 метров
ЭКИПАЖ: пилот (1), оператор грузового троса либо стрелок (1)

Летательный аппарат, чьи возможности полностью раскрылись только в руках пилотов-повстанцев. Вообще же аэроспидер разработан для перевозки грузов – и трос с магнитным гарпуном прикручен для захвата всяких контейнеров. Однако повстанцы проявили изобретательность и превратили T-47 в замечательную машину для тактики hit'n'run. Высокая скорость, дешевизна, большой урон малыми силами и, до кучи, возможность протаранить важный объект, если спидер подбили и до базы он не долетит.

Уже третье дыхание эта конструкция обрела при столкновении с имперскими шагоходами AT-AT. Трос T-47 – простое и идеальное средство для стреноживания бронированных махин. Кроме того, повстанцы с помощью изоленты и вучьей матери навинтили на T-47 массу полезных улучшений – от обыкновенных лазерных пушек до отопительных систем. Последние, кстати, применялись в модификации «сноуспидер», которая и появилась в недавнем Star Wars Battlefront.

ПЕРЕХВАТЫВАТЬ AT-AT в Battlefront получается через простенькую мини-игру

ХОЧЕШЬ ЖИТЬ ОПАСНО – иди в пилоты гравицикла обнимать деревья

ГРАВИЦИКЛ 74-Z

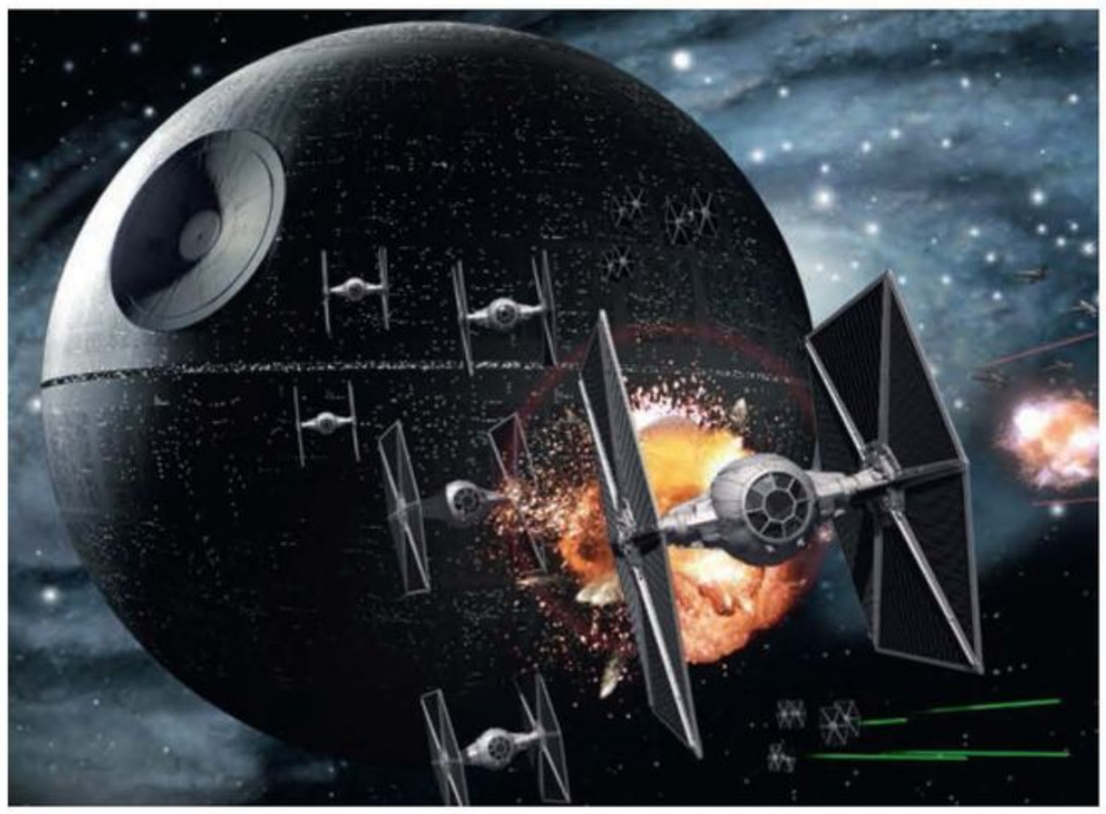
ДЛИНА: от 3 до 4,9 м, зависит от модификаций и модели
ПРЕДЕЛЬНАЯ СКОРОСТЬ: 500 км/ч
ПРЕДЕЛЬНАЯ ВЫСОТА ПОЛЕТА: 25 метров
ЭКИПАЖ: пилот (1)
ПАССАЖИРЫ: 1

Еще одна гражданская разработка, которая пришлась по вкусу военным чинам Империи. Модель 74-Y они доработали до 74-Z, которая и применяется повсеместно. Впрочем, боевое применение гравициклов вообще и 74-Z в частности ограничено: невероятная скорость годится больше для разведки и патрулирования, а отсутствие защиты ездока и подавно увеличивает шансы глупо погибнуть.

Гравицикл, в принципе, – транспорт не для тех, кто боится найти единение с Силой.

Во-первых, лучше всего 74-Z проявляет себя на пересеченной местности: скажем, в лесах, где прочие машины застрянут, гравицикл выписывает любые пируэты и способен преодолеть солидное расстояние – но только если его пилотирует толковый солдат, иначе путешествие завершится встречей с первой же сосной.

Во-вторых, для сражения гравицикл почти непригоден, если оно не закончится моментальным уничтожением цели. Зато с его помощью можно доставить диверсионную группу куда угодно, да еще и под прикрытием элементов ландшафта.



В ПЛАНЕ БАЛАНСА истребителей в Battlefront дело обстоит так: Империя быстрее, повстанцы более крепкие

ИСТРЕБИТЕЛЬ TIE TWIN ION ENGINE (СДВОЕННЫЙ ИОННЫЙ ДВИГАТЕЛЬ)

ДЛИНА: 6,3 метра
СКОРОСТЬ В АТМОСФЕРЕ: 1050 км/ч
СКОРОСТЬ ВНЕ АТМОСФЕРЫ: 80 мегасвет/ч
ЭКИПАЖ: пилот (1)

Империя, пришедшая на смену Республике, практиковала совершенно иные методы управления, и собранная наспех армия клонов не могла удовлетворить все имперские нужды, и в том числе острую потребность в истребителях. Поэтому Корусант запустил тендер среди судопроизводителей. Никакие характеристики не волновали имперских бюрократов так, как стоимость, – и победила старая фирма «Флотские системы Сиенара», уже пятнадцать тысяч лет поставлявшая корабли для всей галактики.

Истребители TIE со сдвоенным ионным двигателем были сказочно дешевыми в производстве, и Империя буквально наводнила космос этими драндулетами. И сами истребители, и их пилоты служили лишь расходным материалом. Имперцы тряслись за каждый кредит так, что даже две лазерные пушки заменили одной сдвоенной. Однако кое-чем истребитель TIE мог похвастаться: в него было непросто попасть благодаря тонкому профилю (вот в боковой проекции он, напротив, был дьявольски уязвим). Но это нисколько не помогло имперской машине выдержать в конструкторском поединке с X-Wing.

X-WING, ПОЖАЛУЙ, самый узнаваемый звездолет из Star Wars

X-WING (ИСТРЕБИТЕЛЬ T-65)

ДЛИНА: 12,5 метров
ПРЕДЕЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ: 3700 g
СКОРОСТЬ В АТМОСФЕРЕ: 1050 км/ч
СКОРОСТЬ ВНЕ АТМОСФЕРЫ: 100 мегасвет/ч
ЭКИПАЖ: пилот (1)

Вот он, символ всего повстанческого движения и самое его эффективное оружие против тирании ситхов. «Разбойничья» эскадрилья не раз показывала свою прыть в битвах с Империей, а однажды уничтожила целую «Звезду смерти» – и если этот подвиг выразить в сравнении затрат на саму станцию и на средства ее уничтожения, то имперские грандмоффы будут посрамлены посмертно и до скончания вселенной.

«Крестокрылы» – таково теперь их название в Star Wars Battlefront – были и остаются одним из лучших творений инженеров далекой-далекой галактики. Разработчики истребителя – компания «Инком» – с самого начала симпатизировали повстанцам, что не могло пройти мимо внимания имперской разведки. Герои сопротивления «эвакуировали» конструкторов из их офиса, а в награду получили чертежи и прототипы X-Wing, что определило судьбу Империи и ее владык.

X-Wing – универсальный звездный истребитель, чьи сдвоенные крылья способны разделяться, образуя силуэт в форме буквы X. Такая конструкция и удобство управления помогли X-Wing стать «локомотивом» восстания. Кроме того, каждый истребитель мог передвигаться в гиперпространстве сам по себе, что идеально сочеталось с партизанской тактикой Альянса.

ПЕРЕХВАТЧИК TIE

ДЛИНА: 9,6 м
ПРЕДЕЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ: 4240 g
СКОРОСТЬ В АТМОСФЕРЕ: 1250 км/ч
СКОРОСТЬ ВНЕ АТМОСФЕРЫ: 111 мегасвет/ч
ЭКИПАЖ: пилот (1)

Когда инженеры Галактической империи сообразили, что их грошовый истребитель TIE не держит удар против повстанческого T-65, им пришлось доводить конструкцию не столько даже до ума, сколько хотя бы до жизнеспособности. И они по-своему добились успеха.

Как заметил Кайл Катарн, если пилоты истребителей TIE суть камикадзе, а пилоты более продвинутых «Защитников» TIE – кровожадные твари, то операторы перехватчиков TIE – это кровожадные камикадзе, и при встрече с такими ребятами лучше иметь под боком исправный гипердвигатель.

Профиль перехватчиков стал еще тоньше, огромные шестигранные солнечные панели заметно сжали. Орудия поставили раздельные, а в корпус поместили боеголовки. Да и остальные характеристики подтянули, чтобы истребители бунтовщиков наконец начали получать от имперских пилотов сдачи и не сбивали их безнаказанно.

A-WING (ПЕРЕХВАТЧИК RZ-1)

ДЛИНА: 9,6 метров
ПРЕДЕЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ: 5100 g
СКОРОСТЬ В АТМОСФЕРЕ: 1300 км/ч
СКОРОСТЬ ВНЕ АТМОСФЕРЫ: 118 мегасвет/ч
ЭКИПАЖ: пилот (1)

A-Wing стал разыгранным на упреждение козырем повстанческих конструкторов: его разработали ровно тогда, когда Империя вовсю трудилась над перехватчиками TIE. Роль RZ-1 же заключалась в том, чтобы бороться с севшими на хвост преследователями.

Так получилось, что RZ-1 был чересчур сложен в управлении, что создавало неудобства для (как правило) неопытных пилотов Альянса. Зато его маневренность и скорость были столь исключительны, что не оставляли шансов имперским перехватчикам, а и без того широкий диапазон обстрела орудий (60 градусов) некоторые умельцы увеличивали до 360, чтобы избавляться от «хвоста», даже не разворачивая судно.

A-WING СТРЕЛЯЕТ МЕДЛЕННО, но ощутимо больнее, чем авиация Империи

Технопарк нового Battlefront не так уж велик, зато для каждой боевой машины найдется применение и своя ниша. Не исключено, что в будущем, когда появятся новые режимы, введут и новую технику, знакомую нам по киношной и Расширенной вселенной. Благо там есть где развернуться.

ЛУЧИ СМЕРТИ

КАК РАБОТАЕТ ОРУЖИЕ В «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙНАХ»

АЛЕКСЕЙ ИОНОВ

Battlefront – игра про войну, поэтому мы решили сделать небольшой экскурс в историю двух самых культовых орудий «Звездных войн» – светового меча и обычного бластера. Как спастись от атаки джедая? Что делать, если бластер не работает? Зачем световому мечу нужна световая гарда? Отвечаем на все важные вопросы и решаем, какой бластер лучше всего.

ЭЛЕГАНТНОЕ ОРУЖИЕ ИЗ БОЛЕЕ ЦИВИЛИЗОВАННОЙ ЭПОХИ

Световой меч – один из главных символов «Звездных войн». Энергетические клинки тысячелетиями верно служат ордену джедаев, отражая могущество и мудрость своих владельцев. Световой меч для джедая – больше, нежели просто смертоносное оружие, он символизирует связь рыцаря с Силой и при должном уровне мастерства буквально становится продолжением руки владельца.

Найти большинство компонентов для светового меча довольно просто, и в самых тяжелых ситуациях джедаи нередко собирали новые клинки из подручных материалов – достаточно найти металлический цилиндр подходящего размера, обычный источник питания и несколько линз. Немногим сложнее раздобыть фокусирующий кристалл – самые мощные камни довольно редко встречаются в галактике, но на практике можно воспользоваться менее экзотическими и даже синтетическими кристаллами, как это делают ситхи.

Трудность заключается в том, чтобы собрать из всех этих компонентов работающий прототип. Здесь требуются запредельная точность, концентрация и долгая подготовка, недаром же сбор своего первого светового меча считается одним из критериев, по которым в ордене джедаев оценивали готовность падавана стать рыцарем. На создание идеального клинка могло уйти до нескольких месяцев, но при необходимости опытные джедаи могли управиться за несколько дней.

ХОТЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЕМ двухклинкового светового меча был Экзар Кун, наиболее известным его владельцем остается Дарт Мол

Джедаи с самых ранних времен отдавали предпочтение оружию ближнего боя, но на заре существования ордена первые рыцари пользовались обычными клинками, выкованными из дюрастали или других крепких металлов или сплавов. Довольно часто при создании меча оружейники пользовались Силой, а в случае с ситхами – еще и ситхской магией и алхимией. В результате металлические клинки по своим свойствам почти не отличались от световых мечей, могли на равных им противостоять и даже отражать выстрелы из бластеров.

СВЕТОВОЙ ХЛЫСТ – оружие эффектное, но не везде применимое

Ждать появления световых мечей пришлось недолго, но первые клинки были крайне неудобными в обращении и зачастую только создавали своим владельцам дополнительные трудности. Основная проблема заключалась в том, что в эпоху древних световых мечей, или протомечей, еще не существовало достаточно мощных компактных источников энергии, поэтому воинам приходилось таскать на себе довольно крупную батарею, соединенную с рукояткой

БЛАСТЕР из не вышедшей Star Wars 1313

В АРСЕНАЛЕ каждого уважающего себя охотника за головами хранился дезинтегратор, мощный бластер, способный уничтожить жертву с одного выстрела

ГАРДА НА МЕЧЕ – штука, конечно, полезная, но лучше делать ее не из режущих материалов

гибким кабелем. Со временем батарейки становились все меньше, и вскоре нужда в столь сложных конструкциях отпала.

РАЗНООБРАЗИЕ ВИДОВ

Как правило, световые мечи отличаются друг от друга только размером рукояти и цветом клинка, но некоторые владельцы решили серьезно модифицировать свое оружие. Первым на ум приходит двухклинковый меч Дарта Мола из «Скрытой угрозы». К слову, дизайн меча Джордж Лукас подсмотрел в комиксе «Сказания о джедаях», где подобным клинком пользовался древний ситх Экзар Кун.

Самые необычные световые мечи мы нашли в анимационном сериале «Повстанцы». Уже в первом сезоне зрителей познакомили с новым отрицательным персонажем – Инквизитором. Меч Инквизитора был мало того что двухклинковый, так еще и мог вращаться на манер вертолетного винта.

Главный герой «Повстанцев» Эзра Бриджер собирал свой первый меч на коленке из подручных материалов, и оружие уникально тем, что сделано на основе старого бластера, в результате Бриджер может как сходиться с противниками в рукопашную, так и методично расстреливать их издали.

Еще один прототип – световой хлыст. Примечательно, что у подобного оружия было только два более-менее известных владельца, оба – ситхи, и оба – девушки. «Пробуждение Силы» подарило нам еще один оригинальный концепт – световой меч со световой же гардой. Простые зрители моментально разругали конструкцию, однако люди, занимающиеся историческим фехтованием, нововведение оценили, рассказали о нескольких вариантах использования гарды в бою и намекнули, что фехтовальщик способен повредить что-то гардой только в том случае, если у него руки не из того места растут.

Важно понимать, что световой меч способен разрезать далеко не любой металл и испытывает трудности при столкновении с такими материалами, как бескар или кортозис. Наличие подобных материалов тысячелетиями помогало некоторым представителям далекой-далекой галактики на равных сражаться с джедаями, а за четыре тысячи лет до Люка Скайуокера закованные в бескаровые латы мандалорцы и вовсе чуть не поставили Республику на колени.

НИКАКАЯ ДРЕВНЯЯ РЕЛИГИЯ…

При всей своей культовости, световой меч остался оружием, которым пользовались только джедаи и ситхи. Вся остальная галактика практически поголовно перешла на бластеры – оружие дистанционного действия, стреляющее сгустками энергии. Для работы бластера требуется всего два компонента – источник питания и газ. Главное – вовремя менять энергетические батареи. В Star Wars Battlefront дистанционное оружие работает по-другому – с бесконечной батарейкой, но на перегреве.

У большинства бластеров есть несколько режимов стрельбы. Помимо обычных бластерных зарядов, они могут стрелять также оглушающими и ионными. Оглушающие применяются в тех случаях, когда вам не хочется убивать свою жертву, а ионные используются, если ваш противник – дроид. Охотники за головами хранят в своих арсеналах еще и испепеляющие живую ткань дезинтеграторы.

У бластеров простой и универсальный механизм, поэтому модели оружия можно встретить разные, начиная с небольших образцов и заканчивая турболазерами, установленными на борту космических кораблей.

Простота и распространенность энергетического оружия привели к тому, что пулевое практически вышло из моды. На момент упадка Республики и возвышения Империи пулевики применялись только в самых отдаленных уголках галактики – например, среди тускенских племен на Татуине или на планетах, где особые природные условия затрудняют применение бластеров. Скажем, в джунглях Харуун-Кэла, родной планеты Мейса Винду, обычный бластер мог протянуть не больше двух дней, тогда как пулевой винтовкой при должном обращении можно было пользоваться хоть вечно. ■

ЖАНР Шутер
ИЗДАТЕЛЬ Activision
РАЗРАБОТЧИК Treyarch
МУЛЬТИПЛЕЕР Онлайн
ПЛАТФОРМА PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4
САЙТ ИГРЫ callofduty.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core i3-530, 6 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i7, 8 ГБ, 4 ГБ видео

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

ТУМАННОЕ БУДУЩЕЕ

АНТОН ДАТИЙ

После трех отличных **Call of Duty** компания Treyarch зарекомендовала себя как студия, чьи игры раз за разом выходят за рамки сериала. Первая **Black Ops** поразила продуманным и по-настоящему интересным сюжетом, вторая впервые отправила серию в будущее и снова рассказала отличную и на этот раз нелинейную историю.

Третья часть сохранила футуристические декорации и вернулась к линейной структуре сюжета, но пообещала радикально изменить ощущения от геймплея, введя кооперативное прохождение, сложную систему настройки параметров героя и связку из реактивного ранца и бега по стенам. Удалось взять количеством – поначалу от разнообразия механик и правда глаза разбегаются. А вот качество, увы, далеко не радужное.

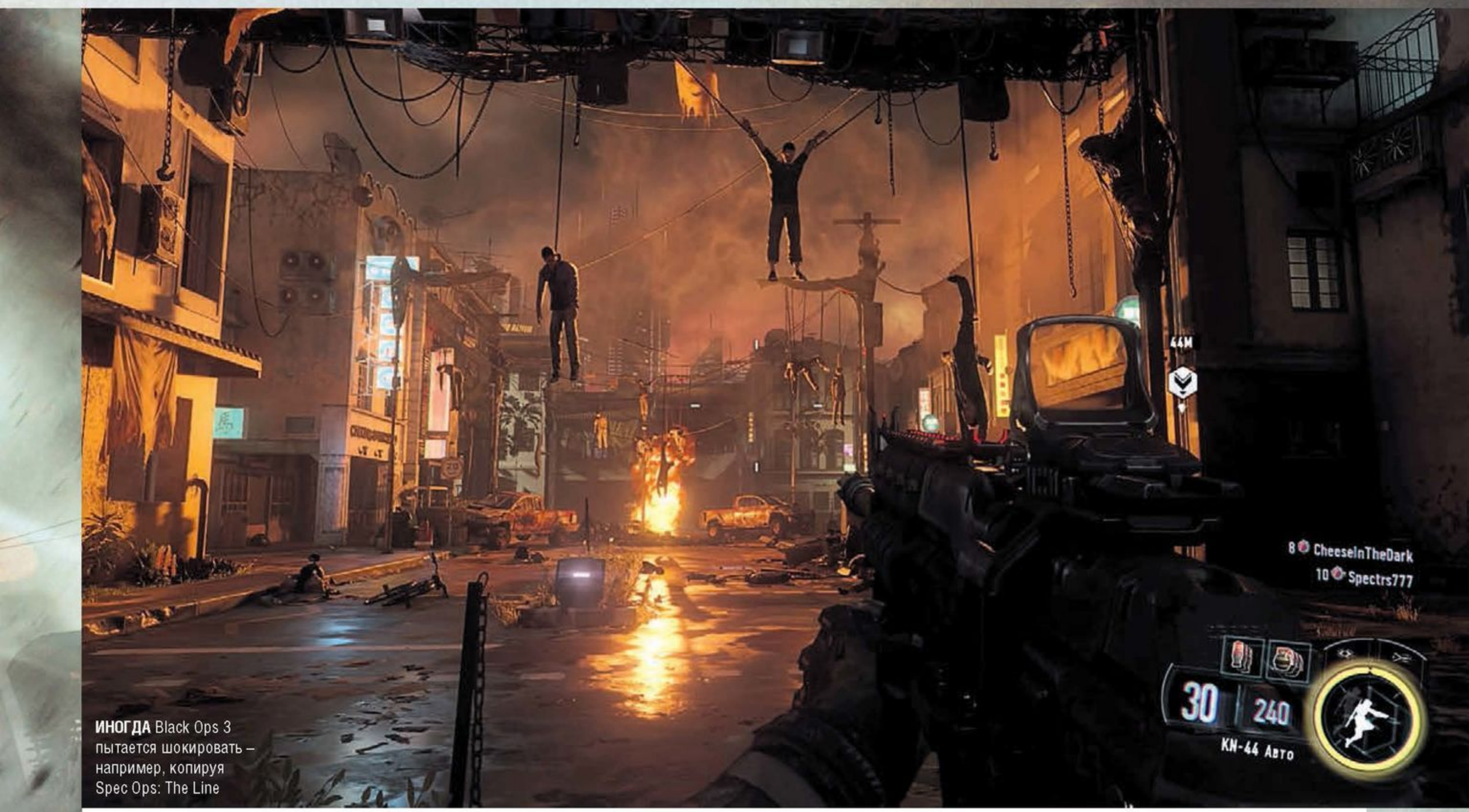
ЛИЦЕВАЯ АНИМАЦИЯ, как и в Advanced Warfare, отличная, но рассогласование между озвучкой и движением губ персонажей постоянно отвлекает

ПОБОЛЬШЕ ВСЕГО

Вступление почти такое же, как в **Advanced Warfare**: не совсем светлое будущее, идущая наперекосяк военная операция, чудом выживший оперативник просыпается в палате и узнает, что отныне он – кибернетическая машина смерти.

Правда, здесь, в отличие от прошлогодней Call of Duty, после обучения, демонстрирующего чуть ли не весь арсенал, снаряжение отбирают, и мы остаемся разбираться с системой улучшения трех наборов аугментаций, каждый из которых относится к определенному аспекту геймплея.

Первый направлен против электроники – одна способность, например, отключает роботов, другая позволяет взламывать вражескую технику и управлять ею напрямую. Второй позволяет контролировать пехоту: взмахом руки выпускаем на солдат рой наномошкары в духе **BioShock**. Отбрасываем противников ультразвуковой волной или сжигаем им мозги электромагнитным импульсом. Третий набор отвечает за экзоскелет: сносящий все на своем пути рывок, мощный удар



ИНОГДА Black Ops 3 пытается шокировать – например, копируя Spec Ops: The Line

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ЗНАЧКИ над головами врагов можно отключить – все равно вы не будете обращать на них внимания

ПЕРЕД ТЕМ КАК СПУСКАТЬСЯ, лучше перестрелять патрульных со снайперской позиции

по земле, с радиусом поражения в несколько метров, ускорение. Кто сказал – «**Crysis**»?

Способностей тут около двух десятков, но многие выполняют одну и ту же функцию (что сжигание мозгов, что перегрузка экзоскелетов так или иначе убивают противников), поэтому де-факто разнообразие иллюзорно, и во время прохождения наша команда использовала в сумме самое большее три-четыре навыка. Напарник, развивший ветку взлома, время от времени захватывал вражеских дронов, мехов и кибернетических шипастых ежей, а я бегал по флангам на спринте, изредка используя ударную волну.

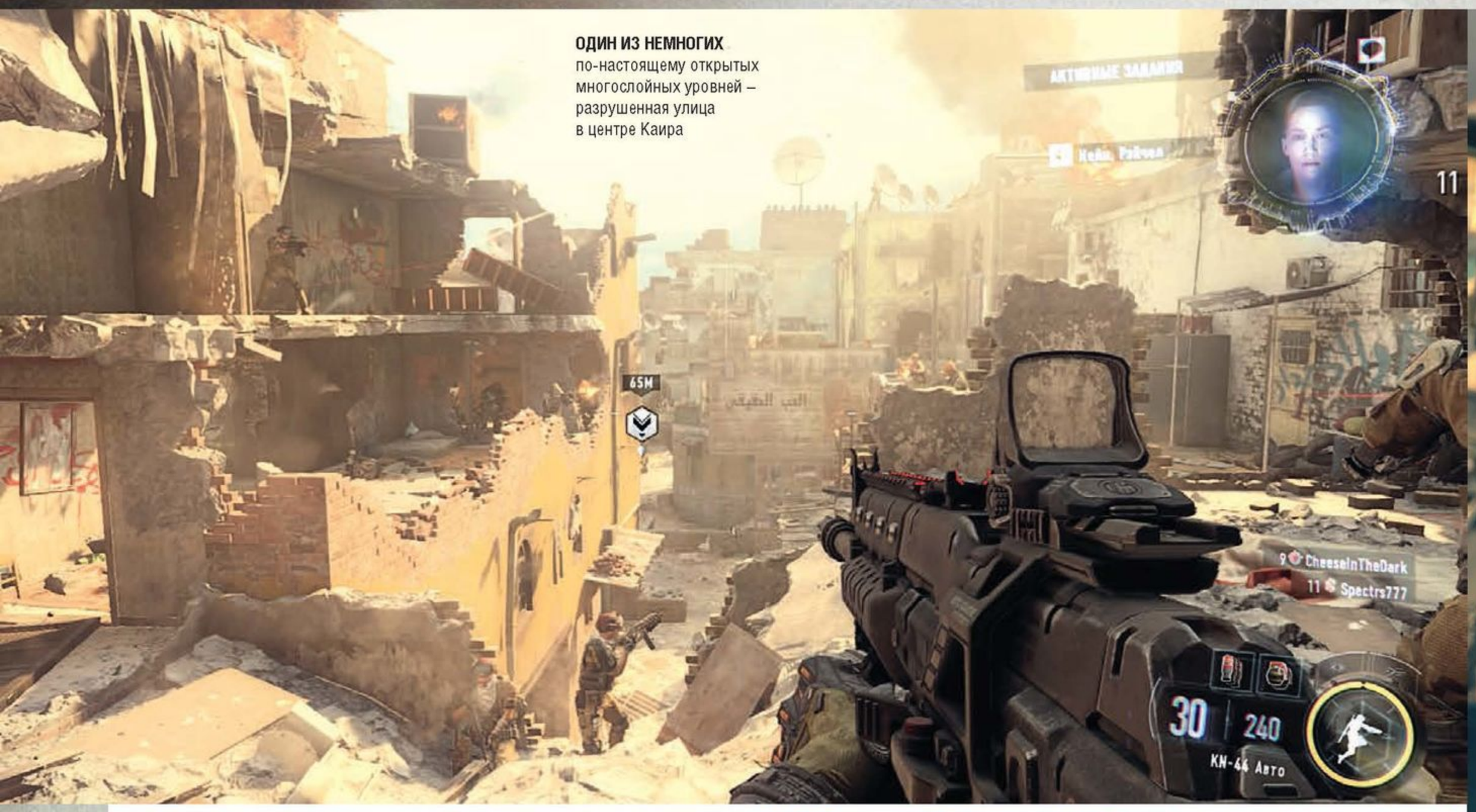
Аугментации можно и не задействовать, игра никак к этому не понуждает и выдает их лишь в качестве инструментария – пожалуйста, играйтесь. По идее, способности нужно применять регулярно, жонглируя ими от стычки к стычке, и они в самом деле облегчают жизнь, но вспоминаешь о них только в особо жарких ситуациях – например, когда настырные роботы стремительно подбираются к вашим позициям.

Перед началом задания можно посмотреть сводку-прогноз, кратко объясняющую, с какими врагами предстоит воевать, во избежание ситуации, в которой вы всю миссию сражаетесь с людьми, выбрав «техническую» специализацию. С двадцатого уровня (чего, кажется, невозможно добиться при первом прохождении, но я плохо понимаю, кому может прийти в голову дважды проходить одиночную кампанию в Call of Duty) в бой можно брать дополнительный набор, но до этого момента вы ограничены одним.

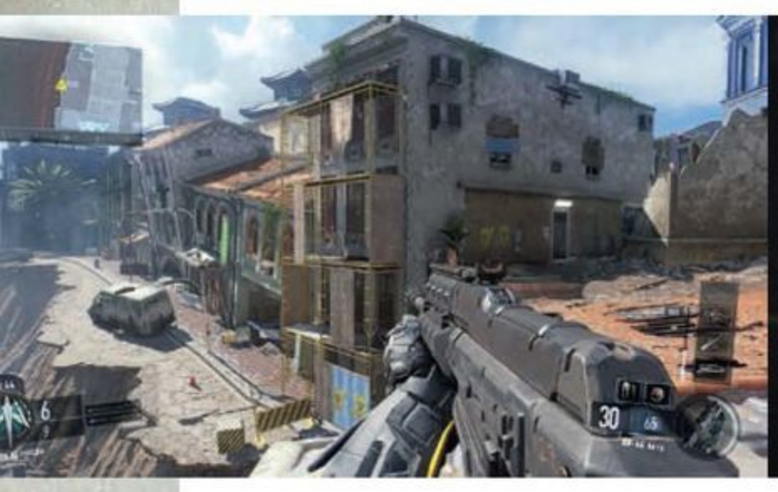
Система настройки включает и настройку выкладки – один в один как в мультиплеере, но вместо скорстриков можно выбрать два перка. Опять же, в отличие от Advanced Warfare, где двойной прыжок с реактивным ранцем был доступен с самого начала, здесь его нужно разблокировать, как и бег по стенам. Уровни предусматривают оба стиля передвижения, поэтому при желании игру можно пройти «пешком».

Сами уровни, хоть и выросли по сравнению с тем, что было в предыдущих частях, все равно остались компактными. Некоторые секции обширнее и сложнее, и в такие моменты Black Ops 3 расцветает, душа требует двойных прыжков и зрелищ, но просторные этапы заканчиваются слишком быстро. Отвесных участков, по которым можно бегать, мало; зачастую это лишь стены по краям арены, по которым можно быстро обойти противников с фланга.

ВЕРДИКТ



ОДИН ИЗ НЕМНОГИХ по-настоящему открытых многослойных уровней – разрушенная улица в центре Каира



МУЛЬТИПЛЕЕРНЫЕ КАРТЫ отлично выглядят, но дизайн местами спорный

SHADOWS OF EVIL большую часть времени напоминает первую BioShock...

...а иногда – The Darkness

Если раньше мы прорывались сквозь толпы врагов со скоростью три трупа в секунду, то сейчас приходится ползать по укрытиям и высовываться на свой страх и риск – противников еще больше, они хорошо прячутся и метко стреляют. Общая динамика здорово понижается, и не сказать, что это идет Call of Duty на пользу. Больше всего хлопот доставляют роботы. В отличие от людей, они не боятся смерти, без остановки идут к цели, продолжают воевать даже без головы или ног и не всегда умирают с одного удара в рукопашной.

Большие уровни, настройка параметров героя и разнообразие врагов подразумевают, что при прохождении бал правит командная игра. Но вопреки всему кажется, что кооператив сделали для галочки: здесь нет ни четкого разделения на роли, ни моментов, в которых члены команды должны выполнять разные задачи и поддерживать друг друга. Снимать снайперов, убегать от гранат, вовремя выполнять какие-то мимолетные зрелищные задачи, диктуемые сценарием, – все это по опыту ничем не отличается от того, что есть в чисто одиночных CoD.

Единственное, что как-то сплачивает напарников, – появление на карте паукообразного робота, убивать которого нужно в два этапа. Сначала снимаем щиты обычным огнестрелом, затем обстреливаем ракетами, повторив цикл несколько раз. Тосклив донельзя, а встретиться с такими противниками вам придется пять или шесть раз.

Помимо пауков, в перестрелках часто встречаются сильные бронированные роботы, которые, как и все прочие, постепенно прут напролом и впитывают пули как губка – слабых мест нет, особых стратегий нет, просто всаживаем пару обойм или забиваем гадов кулаками. Помечать врагов или направлять напарников, как в **Halo 5: Guardians** или **Star Wars: Republic Commando**, нельзя, поэтому вся коммуникация идет через голосовой чат.

О том, что играешь с живыми людьми, вспоминаешь, только когда нужно поднять раненого напарника. Не успеете – финита. Получив ранение, вы некоторое время еще можете отстреливаться и ползать, но с трудом, поскольку персонаж то и дело застревает в текстурах. Аугментации аугментациями, но переползти через бордюр все еще непосильная задача для человечества. На любой сложности выше средней враги выносят с пары попаданий, поэтому наше прохождение регулярно превращалось в чемпионат по скоростному воскрешению. Совсем не весело.

Казалось бы, такое количество взаимосвязанных механик превращает Black Ops 3 в хардкорный позиционный шутер, но однообразность боев и рудиментарность тактических элементов (тот же визор все восемь часов использовался только для того, чтобы видеть врагов сквозь стены, – иначе их просто не отличить от окружения) лишь раздражают, а не побуждают играть с умом.

Повышение сложности делает игру агрессивнее, но не интереснее – на нас все так же выпускают толпы одинаковых врагов, только более сильных. Без живой команды, с которой можно хотя бы поговорить, играть еще скучнее, хотя, казалось бы, – экзоскелет, уйма способностей, тактика! Шагающие человекоподобные роботы, в конце концов. Как боевик с шагающими человекоподобными роботами вообще может быть плохим?

НА ОДНОМ ИЗ последних заданий нам снова дают полетать на истребителе

ЦВЕТОВАЯ ГАММА египетских уровней напоминает о первых двух Modern Warfare

PAINT IT BLACK

Нелинейность во второй Black Ops была схематичной, но все же освежала развитие сюжета. В Black Ops 3 разработчики из Treyarch почему-то вернулись к строгой структуре. С другой стороны, нелинейность, наверное, была бы здесь лишней, потому что сюжет и без нее вязнет в дремучих дебрях.

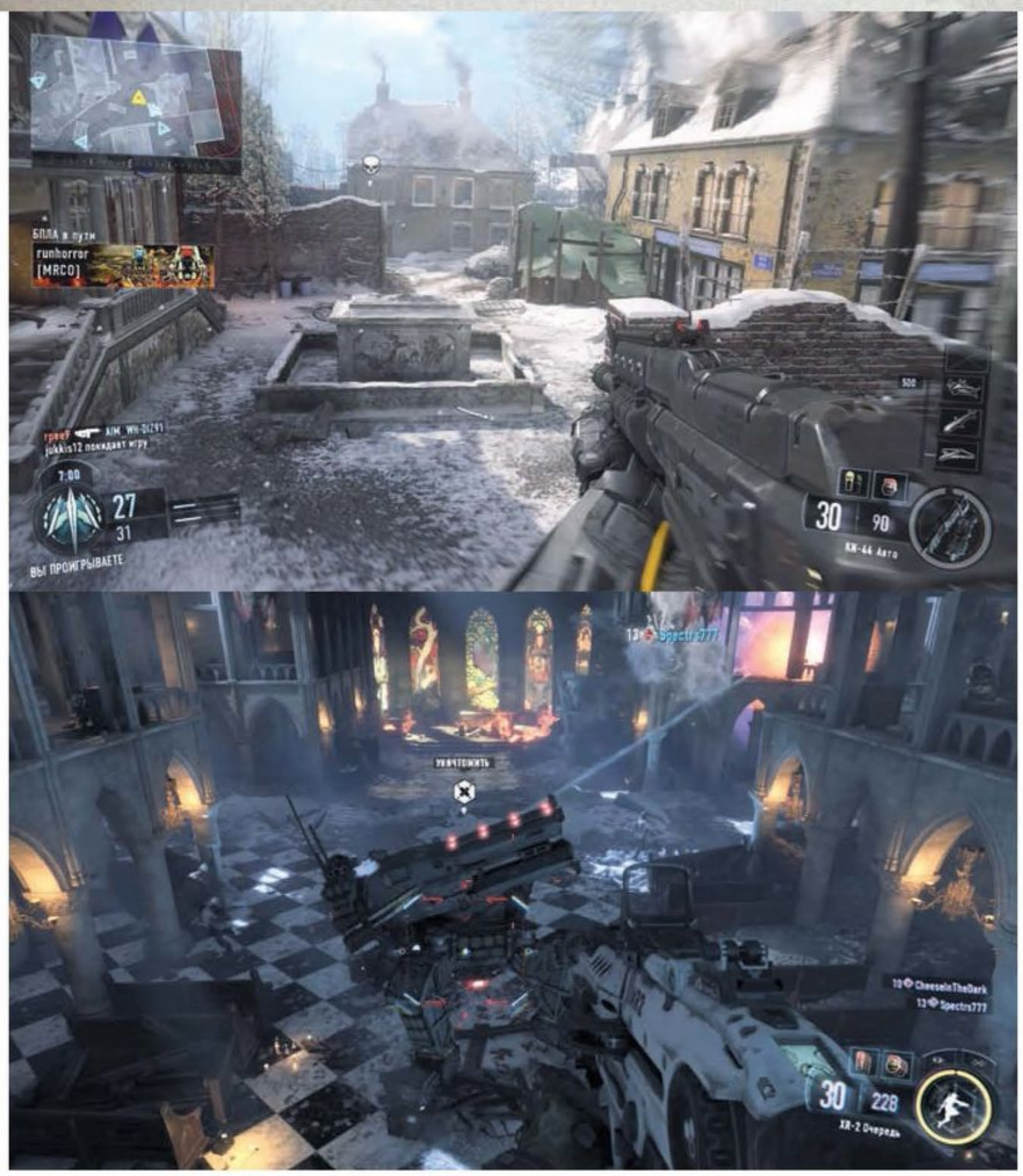
Разочарования начинаются с самого начала, когда история принимается впопыхах сшивать всё и вся белыми нитками, стараясь вовлечь в это игрока. Напарник протагониста в первые десять минут встречает на поле боя давнего сослуживца и первым делом как бы невзначай спрашивает того о семейной жизни.

По замыслу сценаристов, эта несчастная фраза спустя пять часов должна послужить одним из кирпичиков, образующих его образ, но не верится. Не верится в развитие товарищеских отношений между главными героями (они даже пару раз бьют друг друга по морде, чтобы выпустить пар, ух, драматично), не верится и во внезапно проявившуюся любовную линию.

Но при этом хочется то ли засмеяться, то ли выругаться, когда на экране разыгрывается пафосная сценка в стиле школьной театральной постановки: «Он предатель! Давай убьем его!» – «Нет, он не может быть предателем, он же мой друг!» Многозначительная пауза. Все тяжело сопят, уставившись друг на друга ошалелыми взглядами.

А еще время от времени нам показывают изуродованные трупы, взорванные головы

ВЕРДИКТ



У РЕАКТИВНОГО РАНЦА появилась шкала энергии, позволяющая точнее распределять время полета. Но при этом Treyarch почему-то не добавила в игру стрейф, который был в AW

и оторванные конечности. Потому что у нас тут триллер об ужасах войны, понимаете?

Treyarch старается бережно цитировать Филипа К. Дика и Уильяма Гибсона – в эмоциональном отношении игра где-то в районе кульминации хоть ненадолго, но приближается по уровню к лучшим моментам первых двух частей, и во всю эту натужную научно-фантастическую драму вдруг хочется поверить... но затем все окончательно рушится.

Ответы на вопросы Black Ops 3 притягивает за уши, а на последних уровнях хочется одного – побыстрее покончить со всей этой скукотищей и выключить игру. Если прежде шизофрения про числа, Резнова и сестру Рауля Менендеса приводила в восторг, то сейчас Black Ops вгоняет в ступор, ставя потенциально гениальную историю о рождении самосознания у ИИ и размытии грани между человеком и машиной на один уровень с поверхностным «Роботом по имени Чаппи» и вторыми «Мстителями».

За кампанию попросту обидно. Чисто технически она не настолько плоха, чтобы поставить на ней крест, но и не хороша. Она... никакая. Treyarch действительно добавила в игру внушительное количество новых для серии вещей, и все они, в принципе, работают – но по отдельности, а не как единый механизм. В итоге Black Ops 3 чаще всего вызывает две эмоции, которых Call of Duty по-хорошему должна избегать, – уныние и раздражение.

БЕГИ, ФОРРЕСТ

Мультиплеер стал еще стремительнее по сравнению с тем, что было в Advanced Warfare, – время возрождения сократилось, время на убийство, наоборот, увеличилось, а стрелять можно из любого положения – во время спринта, скольжения, прыжков через препятствия. Но это не сказалось на общем восприятии – Call of Duty осталась хаотичной и все еще полагается удачу больше, чем на опыт. Просто всё стало *еще быстрее*.

Бег по стенам сделан намного примитивнее, чем в **Titanfall**, – если там буквально вся карта выстроена так, что из точки А можно попасть в точку В, ни разу не коснувшись земли, то здесь пригодные для бега стены расположены в определенных местах, где часто происходят самые горячие перестрелки.

Кроме того, бегущий по стене игрок становится заложником случая – траектория движения заранее определена, поэтому соперник всегда может предугадать, куда вы побежите, и стрелять на опережение, а остановиться (опять же как в Titanfall) или развернуться на лету нельзя.

Чтобы навязать новую функцию, разработчики внаглую понаставили в «неочевидных» местах невидимые стены, чтобы скакали только там, где положено, и сделали соответствующие секции обязательными на некоторых участках уровней – иначе упадете в пропасть.

В итоге бег по стенам кажется не частью геймплейной ДНК, а просто очередной зрелищной фишкой, которая в общей системе координат не работает. Вот огромный билборд. По нему можно бегать, а можно и не бегать. Вас, скорее всего, на нем убьют, но вы все равно бегите. Мы добавили его, поскольку это здорово смотрелось в **Titanfall**.

Несмотря на повышенную динамику и реактивные ранцы, Black Ops 3 возвращается к классической структуре с малым влиянием вертикального геймплея, на котором успешно концентрировалась AW: подниматься приходится самое большее на второй этаж, и основное действо происходит в горизонтальной плоскости.

Оставалась надежда на классовую систему, в которой у каждого героя по две заряжающиеся со временем суперспособности на выбор, примерно как в **Destiny**, – но и она на игру особо не влияет. Способности восстанавливаются долго и работают как генераторы зрелищ, а не стратегических маневров, меняющих расстановку сил. Во время их использования герой не получает дополнительной защиты и так же умирает от двух попаданий.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ЭПИЗОД с расстрелом врагов в slo-mo. В этом плане так и не переплюнул Infinity Ward

Тактически полезным мне показалось одно: создание двух копий персонажа, которые бегают по карте и сбивают противников с толку. Остальные – скорострельные гранатометы, вариация Golden Gun, мощный удар с воздуха, шестиствольный пулемет – лишь мотивируют раз в несколько минут выйти в центр карты и нажать кнопку, которая «сделает нечто потрясающее».

Тем не менее сетевой режим остается веселым – поскольку это как-никак Call of Duty. Бегай, стреляй, смотри по сторонам, умирай, набивай скорстрики и особо ни над чем не задумывайся – годы идут, а формула по-прежнему работает. Но все-таки здешний мультиплеер видится шагом назад после сосредоточенной на собственных механиках Advanced Warfare.

■■■

А вот новый зомби-режим Shadows of Evil получился отличным. Действие происходит в Морге, красивейшем ночном мегаполисе, стилизованном под эпоху сороковых. Нуар, джаз, неоновые вывески и ар-деко – полный комплект.

ЧАСТО НА МИССИЯХ, кроме игроков и сюжетных NPC, находится массовка из других солдат или роботов

НА НЕКОТОРЫХ КАРТАХ обязательные беговые секции очень даже уместны, но чаще – не очень

Начинается всё в небольшом переулке, но постепенно игроки открывают новые участки города – локации, разделяющейся на несколько районов, между которыми можно перемещаться на поезде, огромной и детально проработанной. Где-то после пятой-шестой волны становится жарко и в ход поневоле идет уже всё: ловушки, перки в виде жвачек, покупаемых в автоматах, возможность превратиться в ктулху-подобного монстра и так далее. И играть, конечно же, следует в команде – поодиночке не выжить.

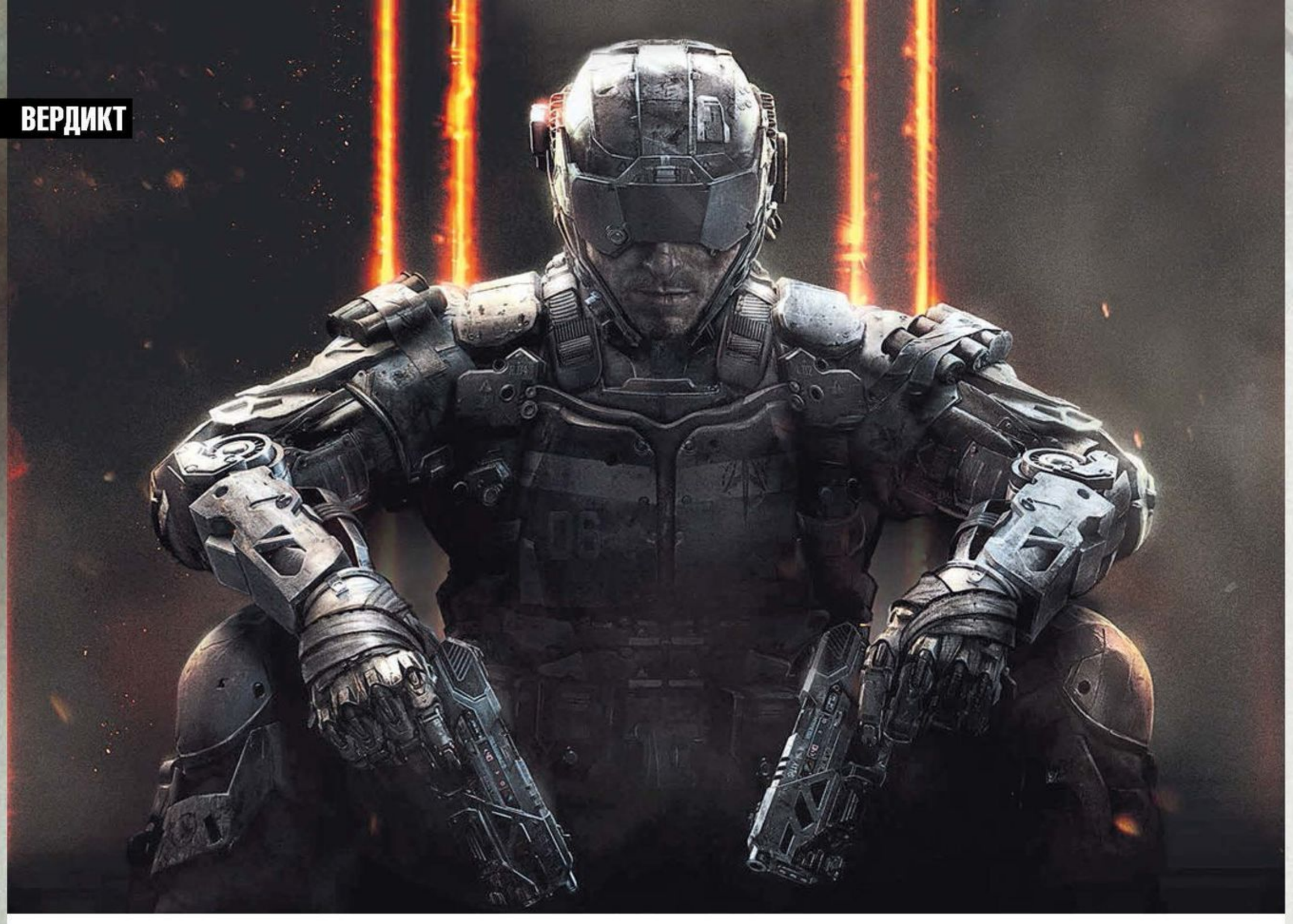
Ирония в том, что зомби-режим, в отличие от мультиплеера и кампании, почти не изменился, но именно он производит лучшее впечатление. Кто мог подумать, что то, что родилось как небольшая юмористическая модификация, спустя пять лет станет чуть ли не единственным поводом для покупки очередной части Call of Duty... ■

ПОРАДОВАЛО:
– прекрасный зомби-режим;
– Джек Уолл снова написал хороший саундтрек в стиле киберпанк для прогулок под дождем;
– отличная картинка и арт-дизайн;
– мультиплеер все еще веселый.

ОГОРЧИЛО:
– скучная кампания;
– неубедительный кооператив;
– нововведения работают, но лишь по отдельности;
– мультиплеер делает шаг назад по сравнению с Advanced Warfare;
– отвратительная русская озвучка, которую нельзя отключить.

ДОЖДАЛИСЬ?
Black Ops 3 не стоит оправдывать тем, что это «первый блин», – механики, добавленные Treyarch в игру, уже не раз встречались в жанре. Вероятно, студии стоило сосредоточиться на определенных аспектах, как это сделала Sledgehammer, а не гнаться за всеми зайцами сразу.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,0
«Средне»



BLACK OPS И ТЕОРИЯ ЗАГОВОРА

НА САМОМ ДЕЛЕ ВСЕ БЫЛО НЕ ТАК

АНТОН ДАТИЙ

Black Ops 3 я прошел вместе с товарищем, и после финальной сцены, когда по экрану побежали титры, мы между делом пошутили, мол, и сейчас внезапно выяснится, что все это – сон собаки. Не поверите, но, кажется, так оно и есть. Одна небольшая деталь, скрытая в игре, представляет всю историю в совершенно ином свете.

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Пользователь Reddit под ником StandsForVice досконально изучил бегущие строки текста, появляющиеся в начале одной из первых миссий, и вся эта скомканная история неожиданно обрела весьма занятный смысл. Кратко: на протяжении кампании мы наблюдаем предсмертные галлюцинации главного героя, умирающего на операционном столе в больнице Цюриха.

Самая первая бегущая строка – рапорт, описывающий события вступительной миссии с точки зрения Джона Тейлора. Боевая задача – спасение министра Саида. Отряд состоит из двух групп, одна под предводительством Тейлора, другая – Хендрикса (с ним же выступают игроки).

«Личное отступление: для меня это первая совместная с Хендриксом операция за долгое время. Он увидел шарф на моей руке и спросил о Рэйчел. Видимо, не знал, что мы расстались». Та самая фраза, на которую я ругался в рецензии, – как это так, у нас тут война идет, а вы о семейной жизни болтаете. На самом деле она играет довольно важную роль. Рэйчел Кейн – снайпер из ЦРУ, в которую главный герой (или героиня) якобы влюбляется ближе к финалу. Романтическая линия появляется совершенно внезапно и ошарашивает нелепостью, но!

В ОДНОЙ ИЗ КАТ-СЦЕН видно, как камера на долю секунды переключается на другой ракурс – как раз тогда ПНИ и дал сбой

ДЖОН ТЕЙЛОР, как и Рауль Менендес в Black Ops 2, оказался достаточно многогранным антагонистом

Вернемся к рапорту: «Как известно, изначальный план сорвался. Вспомогательная команда также вызволила из тюрьмы лейтенанта Халиля, ранее захваченного в плен во время операции у Башен Лотоса и считающегося погибшим при исполнении».

Стоп. Вспомним предпоследнюю миссию, с истребителями, где мы штурмуем египетские Башни Лотоса вместе с Халилем и Рэйчел в поисках порабощенного искусственным интеллектом Тейлора. Ближе к концу задания Кейн докладывает, что позиция Халиля захвачена противником. Как Халиль мог тогда быть с нами, если он, судя по официальным отчетам военных, участвовал в абсолютно такой же операции *до* событий игры?

Далее в рапорте идет рассказ о том, как все пошло наперекосяк, – о нападении орд роботов, о неудачной попытке эвакуации. Тейлор признает, что, отдав приказ вернуться за вспомогательной командой, он взял всю ответственность на себя, даже несмотря на то, что Хендрикс сопротивлялся приказу: «Своих не бросаем». Прямолинейный, но действенный сценарный способ еще раз показать, что главзлодей, как и в прошлых частях Black Ops, на самом деле далеко не такой плохой.

ВСЮ ИГРУ мы воюем с теми или иными повстанцами, но вторую сторону конфликта (а ведь мир в Black Ops 3 снова стал биполярным) раскрывают слабо

РАЗВИТИЕ ХЕНДРИКСА как персонажа, пожалуй, огорчило больше всего, хотя задумка с чрезмерными «благими намерениями» была неплохой

ДРЕВО – одновременно абстрактный источник силы Корвуса и символ разрушающегося сознания главного героя

МАМА, МЫ ВСЕ ТЯЖЕЛО БОЛЬНЫ

А сейчас – самое интересное. «*Единственные выжившие* из команды Хендрикса были в критическом состоянии доставлены в штаб-квартиру в Цюрихе для немедленного хирургического вмешательства. Стабилизировав оперативников, начальство решило, что они являются отличными кандидатами для установки кибернетического экзоскелета. Пациентам был вживлен ПНИ (прямой нейронный интерфейс). Перед установкой аугментаций и имплантов конечностей я самолично подключился к их ПНИ, чтобы помочь им освоиться с системой. *К сожалению, в ходе процедуры возникли непредвиденные сложности, в результате все пациенты погибли вскоре после подключения интерфейса*».

Наш персонаж погиб в финале самой первой миссии. Скорее – в ходе второй, когда мы на манер «Особого мнения» пытались предотвратить теракт в поезде с помощью симуляции внутри разума. Все остальное – предсмертный сон, искаженный сознанием Джона, подключившегося к вашему ПНИ. Это объясняет многое. Воспоминания Тейлора о Рэйчел превращаются в любовную линию с «главным героем» (в сцене у койки она говорит, что больше не может быть с нами, но чуть позже как ни в чем не бывало появляется во время финальной миссии в Цюрихе). Вступление, где мы с Хендриксом разыскиваем Тейлора в Сингапуре, идентично предыдущей операции, о которой рассказывала Сара Холл, – команда Тейлора тогда искала дезертировавший отряд Дилана Стоуна. Сюда же штурм Башен и откуда ни возьмись появившийся лейтенант Халиль. События игры – это фантасмагорическая мешанина из воспоминаний Джона, приукрашенная глюками интерфейса или предсмертной агонией. Эпизоды с Древом, мистические босс-файты с членами отряда Тейлора, ребенок в люльке, битва с немцами, безумный последний уровень, нарисовавшийся в сознании погибающего протагониста, загадочное переключение камеры в некоторых сценах (которое объяснялось неполадками ПНИ), возможно, даже само существование искусственного интеллекта Корвуса – никто не может сказать наверняка, что из этого произошло на самом деле, случалось ли это с Тейлором *до* спасательной операции в Эфиопии. У игры открытый финал (я, например, думал, что Корвус все-таки «перезаписал» протагониста, внушив ему личность погибшего «зараженного» Джона, и таким образом продолжил разрушительную цепную реакцию, – именно поэтому на последней секунде главный герой представляется Тейлором), но эти небольшие детали делают *всю* историю объектом для дискуссий и спекуляций. Теперь последнюю сцену можно трактовать как еще один флэшбек в подсознание Тейлора, в одну из операций, когда-то проходивших (проходивших ли?) в сердце Швейцарии.

■■■

Повлияло ли это открытие на общее впечатление от игры? Повышу ли оценку? Нет. Я все еще считаю кампанию Black Ops 3 скучной и кривой во многих, пожалуй, слишком многих аспектах. Это, конечно, круто, что Treyarch спрятали в игре такой «двадцать пятый кадр Тайлера Дердена», открывающий совершенно новый взгляд на историю (все-таки студия уже давно успешно заигрывает с комьюнити с помощью пасхалок), но высокобюджетный зрелищный боевик, пускай и с замашками на психологический триллер, должен подавать такие тонкие вещи более изящно – привет, **Spec Ops: The Line**. Хотя бы можно было дать намек – дескать, копайтесь, ключик к правде где-то там, внутри игры, любопытство будет вознаграждено. Ан нет.

Кстати, вполне возможно, что вся эта теория – тоже сон собаки. Или кибернетического шипастого ежа. ■

ЖАНР Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Blizzard Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ starcraft2.com

STARCRAFT 2: LEGACY OF THE VOID

ЧЕРТ, ДАВНО ПОРА!

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 2 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

Продавать игры порционно – это, конечно, хитрый ход. Раньше ведь как было: покупаешь ты какой-нибудь **Alien vs. Predator** – а там сразу три кампании, да еще за совершенно непохожих героев. А вдобавок еще и мультиплеер с разными режимами на долгие годы.

StarCraft это тоже касается. Что оригинал, что дополнение **Brood War** рассказывали истории всех трех противоборствующих сторон, а не какой-нибудь одной. И, чтобы узнать, чем все кончилось, не надо было ждать пять лет – игра поставлялась, скажем так, целиком. А не кусками, в формате сериала и со сроком выхода каждой серии «when it's done».

Но, собственно, это все, что можно вменить второму **StarCraft** в вину. Во всем остальном он получился чудо как хорош, и третий эпизод – **Legacy of the Void** – стал более чем достойным завершением космической эпопеи. С увлекательным сюжетом, душевным финалом, новыми режимами совместной игры, ребалансировкой сил в мультиплеере и еще целым списком положительных качеств, о которых сейчас и пойдет речь.

А то, что игру искусственно распилили натрое, – ну и черт с ним. Во-первых, если бы не это, период ожидания между первой и второй частью мог составить сильно больше двенадцати лет. Во-вторых, все равно ведь каждая кампания заметно длиннее и насыщеннее, чем в первой части. Ну и в-третьих – нам что, жалко, что ли? Каждый эпизод StarCraft 2 стоит и запрошенных денег, и потраченного на ожидание времени. Если еще не играли – наверстывайте немедленно. Другой такой игры в ближайшее время не предвидится.

ДЛЯ ОДНОГО

Итак, как вы помните, в основе сюжета серии лежит противостояние трех космических рас: терранов (сосланных в дальний уголок галактики каторжников с Земли, которые основали собственные колонии и с родной планетой контакт не поддерживают), зергов (роя опасных когтисто-зубастых тварей с общим разумом, который всем управляет) и протоссов (древней высокотехнологичной расы психоников, тоже со своими заморочками). Не то чтобы они вцеплялись друг другу в глотки, едва завидев. Но у каждой расы есть свои группировки, а у тех – свои интересы. И клубок их взаимоотношений настолько запутан, что только успевай следить, кто с кем заключает союзы, кто кого предал, а кто просто хочет кушать, потому что неуправляемый зерг.

Сюжет **StarCraft 2** начинался с политических интриг в попытках свергнуть императора Доминиона терранов. Главным героем выступал Джим Рейнор, который всеми силами искал компромат на диктатора Арктура Менгска, по пути влипая в разборки протоссов с отступниками, сражаясь с полчищами зергов и распространяемой ими заразой и якшаясь с галактическими пиратами.

Во втором эпизоде история стала чуть более личной. Сара Керриган, бывший спецназовец на службе императора, а ныне плод эксперимента Сверхразума по скрещиванию человеческих психоников с зергами, хочет Арктура Менгска просто убить. Чем и занимается всю игру – копит силы, восстанавливает себя на позиции Королевы роя, спасает Джима и идет войной на столицу.

А тем временем протосский воин-отступник Зератул собирает по всей галактике крупицы пророчества, возвещающего скорое пробуждение древнего божества

КАДР ПОЧТИ ИЗ САМОГО ФИНАЛА. А что именно тут происходит, мы вам не скажем. Чтоб не испортить удовольствие

Амуна. В момент, когда это произойдет, обитателям галактики будет грозить уничтожение. Но, как и капитана Шепарда, его не очень-то охотно слушают.

И вот наконец в третьем эпизоде дело доходит и до древних божеств. Начало до боли напоминает третий Warcraft, где пророк Медив тоже пытался всех предупредить о нашествии демонов. Но очень скоро злопыхатели лишаются повода утверждать, что Blizzard раз за разом повторяет одни и те же истории. В конечном итоге и пророчество оказывается никаким не пророчеством, и многие рояли в кустах из предыдущих эпизодов находят логическое объяснение.

Главным героем на сей раз выступает юный (ну как юный – всего-то двести шестьдесят два года) храмовник Артанис. Теперь именно он возглавляет протоссов-кхалаев и ведет их в бой, чтобы отвоевать потерянную родину, планету Айур. А заодно ищет способ объединить все прочие, скажем так, «племена» своей расы перед лицом общего врага. И наблюдать за тем, как Артанис собачится с представителем талдаримов, – одно удовольствие.

Вместе с «племенами» поставляются и их боевые единицы, как новые, так и прекрасно знакомые по первому **StarCraft**. Здесь можно испытать в бою опустошителей, темных архонтов и драгунов, а для зилотов выбрать оглушение противника при рывке вместо возрождения после смерти или атаки по площади. И, как обычно, очень жаль, что все это многообразие недоступно в мультиплеере. Сделали бы уже режим свалки со всеми-всеми бойцами из всех эпизодов. Ну и что, что дисбаланс наверняка возникнет? Зато весело будет!

Эксперименты с нелинейностью так и закончились на первом эпизоде, **Wings of Liberty**. Развитие главного героя осталось только в **Heart of the Swarm**. Здесь герой в уровнях не растет и лишь изредка появляется на поле брани сам.

Эпизод за протоссов – вполне классическая стратегия, где большую часть миссий мы обустраиваем базу и копим силы для атаки. Но с сюрпризами – как, например, в задании, где база находится на передвижной платформе и должна перемещаться между скудными запасами ресурсов под прикрытием авиации. С каждого островка добывается лишь самая малость минералов и газа, на платформу постоянно нападают шустрые истребители, за которыми не угнаться на авианосцах, а база регулярно меняет местоположение, продвигаясь все ближе и ближе к оплоту противника. И это не говоря о том, что если в прошлых миссиях вы налегали на наземные войска, то сейчас будете просто вынуждены с нуля осваивать воздушные.

И что-нибудь такое нестандартное обязательно сыщется на каждом уровне, внося разнообразие в процесс. Это уже потом, после прохождения, приходит мысль, что вся задача сводилась к последовательному захвату пяти контрольных точек. Но! За каждой из этих точек стоит кусочек истории, которая подробно рассказывает, зачем мы это делаем, и придает событиям важности. Особенно когда неожиданно встречается кто-нибудь из персонажей первого

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: неспешно прошли кампанию, откатали несколько матчей в кооперативе и зарылись в сетевые сражения. Надо возвращаться в платину.

КУЗНЕЦ ДОЛЖЕН БЫТЬ БОРОДАТ. Это аксиома. Даже если он протосс

StarCraft и подвязывает сюжетный хвост, оставшийся еще с тех времен.

Дополнительной игровой механикой выступает корабль «Копье Адуна», где проводятся исследования, толкутся ключевые персонажи, а на миссиях оттуда запрашиваются всяческие умения. Например, остановка времени в указанной области или мгновенно строящийся пилон с горсткой войск. Чтобы использовать более дорогостоящие способности, нужно выполнять побочные миссии, собирая особый ресурс – соларит.

Впрочем, чтобы противостоять Амуну, все равно нужны сплоченные силы всех трех рас, так что после основной кампании протоссов следует еще одна. Короткая, так называемый эпилог. Там дают поиграть и за терранов, и за зергов, а происходящее лучше всего описывается словами «Ох и наворотили!».

Финал здесь, в отличие от того же **Mass Effect**, получился куда более однозначным – без призрачных мальчиков и ничего не значащих выборов из трех разноцветных концовок. Может, не все согласятся, что все должно было кончиться именно так, но мы остались в восторге и искренне полагаем, что это стоило пяти лет ожидания. Тем более что перед титрами здесь подробно расписывают судьбу всех значимых персонажей. Вот даже в **Fallout 4** этого нет. А в **StarCraft 2** – есть!

ДЛЯ КОМПАНИИ

Но **Legacy of the Void** – это не только эпическое завершение кампании. Это еще и новые возможности мультиплеера. Изменений хватает и помимо новых боевых единиц и их умений, известных еще по бета-версии. На старте стали выдавать больше рабочих. Число ресурсов на начальной базе урезали, чтобы поощрить скорейшую экспансию. Требования к микроконтролю кажутся менее строгими – во всяком случае при игре за зергов.

На наш взгляд, это прекрасно, потому как после **Heart of the Swarm** игра для многих стала слишком сложной. Не всем нравится, когда, помимо быстрого принятия правильных стратегических решений, нужно еще и вручную добиваться от войск исполнения приказов. И вот когда вы знаете, что хотите сделать, но ваши руки не успевают за мыслью, это очень сильно раздражает. Проще перейти в какую-нибудь MOBA-игру, где подконтрольный герой всегда один и управлять им удобнее. Но сейчас маятник качнулся в обратную сторону и есть надежда, что в мультиплеер вернутся те, кто не хочет совершать «лишних» телодвижений.

Для них, кстати, сделали особый режим «Архонт»: в нем одной базой управляют сразу двое игроков. Скажем, один заведует ресурсами и постройками, а другой командует войсками, не отвлекаясь на дела хозяйственные. Или оба планируют атаку сразу с двух направлений, что, конечно, гораздо удобнее, чем при игре в одиночку. Вдобавок это позволяет играть со своей половинкой или с другом вместе, а не друг против друга. Конечно, раньше тоже были противостояния 2x2 и больше, но там обычно все сводилось к тому, что чью-то базу разрушали первой, и дальше ему играть было неинтересно. Здесь же все общее и оба сражаются до конца.

Теоретически этот режим можно использовать и для обучения – лучший игрок может натаскивать более слабого. Такие запросы к киберспортсменам уже понемногу начинают поступать. Что до перспективы режима в киберспорте, то к нему пока относятся больше как к развлечению, но турниры и шоу-матчи уже понемногу проводятся. Иногда с непредсказуемыми результатами: вплоть до того, что порой команду из двух человек уделывает одиночка. Все же координировать действия двум людям с разными точками зрения порой куда сложнее, чем принимать все решения одному.

Еще один режим для тех, кто хочет играть с кем-то в команде, – кооперативные миссии. Каждый выбирает себе одного из шести персонажей (от этого зависит набор доступных войск и умений), а далее вы вдвоем выполняете поставленную задачу. Например, в течение получаса противостоите волнам противников. Или сбиваете пролетающие транспортные челноки. В принципе, все как в кампании, но с расчетом на то, что вас двое: и противников побольше, и цели миссии порой появляются в разных уголках карты.

Персонажи набирают опыт после каждого задания и по мере роста в уровнях учат новые умения. Игра за каждого разнится принципиально. Скажем, и Керриган, и Загара на поле боя представлены как боевые единицы – обе бегают вместе с роем, только одна дерется сама, а вторая призывает гиблингов-гидралисков и лишний раз на рожон не лезет (прямо как в **Heroes of the Storm**). А Артанис физически в бою

ТРИ «ПЛЕМЕНИ» ПРОТОССОВ предоставляют по три варианта каждого из бойцов. Жаль, в мультиплеере такого многообразия нет

не участвует, но может повлиять на происходящее с орбиты, как и в кампании: воткнуть бесплатный пилон, нанести орбитальный удар, включить бойцам дополнительные щиты и так далее.

Миссий таких пока пять штук, но есть надежда, что в будущем станет больше. К тому же каждую из них можно заново проходить на разных уровнях сложности. И если на легком действительно справится даже ваша бабушка, то «эксперт» – это уже серьезный вызов, на который стоит идти с уже прокачанным персонажем.

Помимо обычной рейтинговой системы ladder появились спонтанные мини-турниры. Они проходят постоянно – в главном меню всегда можно посмотреть, сколько времени осталось до ближайшего. Если оставите заявку и вовремя ее подтвердите, попадете в типичную турнирную сетку – бои за выход из группы, полуфинал и финал. В сумме – до трех часов, шесть матчей по двадцать пять минут, с пятиминутными перерывами. Победителю достается приятная награда вроде трофеев и портретиков, проигравшим – большое спасибо за участие и какой-нибудь утешительный шильдик.

Ну и вдобавок к этому – разумеется, новые портреты, эмблемы и прочие награды, благодаря которым мультиплеер заиграет новыми красками.

■■■

И хоть перед нами последний эпизод второго **StarCraft**, это еще не значит, что работы над игрой закончены и ждать больше нечего. Весной появятся первые миссии кампании за девушку-призрака Нову – это, конечно, не обещанный StarCraft Ghost, но хоть что-то. Да и раздел «игротека» регулярно пополняется модификациями на движке. Который, заметим, позволяет воплотить в жизнь много чего – хоть боевик от третьего лица, хоть импровизированный футбол.

Ну а мы пока будем надеяться на **StarCraft 3**, хоть и прекрасно осознаем, что до ее появления пройдут те же лет двенадцать. А может, следующей будет не она, а **Warcraft 4**? Как бы там ни было, в ближайшее время любителям стратегий есть чем заняться. Тем, кто еще вообще не играл, – проходить кампанию от и до, а всем прочим – неистово рубиться на полях сетевых сражений. За этим, как известно, можно скоротать не один год. ■

ПОРАДОВАЛО:
– эпический размах сюжета;
– новые режимы для совместной игры;
– сниженные требования к микроконтролю.

ОГОРЧИЛО:
– а могли ведь и все в одну игру затолкать, без пятилетнего ожидания!

ДОЖДАЛИСЬ?
Достойное завершение трилогии – с кампанией эпического размаха и новыми возможностями в мультиплеере. В сущности, главная стратегия последних пяти лет, которая грациозно оттесняет в сторону немногочисленных конкурентов.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,0
«Великолепно»

ЖАНР
Экшен, приключенческая игра
ИЗДАТЕЛЬ
Square Enix
РАЗРАБОТЧИК
Crystal Dynamics
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
Xbox One
САЙТ ИГРЫ
tombraider.com

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копию игры предоставил издатель.
НА ЧЕМ: Xbox One
СКОЛЬКО: двадцать пять часов на высокой сложности.

RISE OF THE TOMB RAIDER

В ТРИДЕВЯТОМ ЦАРСТВЕ

АНТОН ДАТИЙ

Главной проблемой перезапуска **Tomb Raider** был не бездарный сценарий и даже не переломный момент где-то на третьем-четвертом часу, когда игра на все плюнула и превратилась в тир. Главной проблемой было то, что разработчики из Crystal Dynamics пытались доказать всему миру и прежде всего себе, что они могут не хуже, чем Naughty Dog. Увы, получилось все-таки хуже.

Rise of the Tomb Raider, к счастью, не пытается никому ничего доказывать. На этот раз студия сделала именно Tomb Raider – современную, более зрелищную, но все-таки ту самую Tomb Raider.

THEY'LL KNOW MY NAME

В Rise of the Tomb Raider мы продолжаем наблюдать за превращением Лары в настоящую расхитительницу гробниц. Загадочные события на острове Яматай убедили Лару в правоте ее отца, отдавшего немалую часть жизни поискам легендарного Источника жизни, якобы дарующего владельцу бессмертие.

Не найдя убедительных доказательств существования Источника, Крофт-старший угодил под шквал насмешек со стороны прессы и научного сообщества, не выдержал позора и совершил самоубийство, когда его дочь была еще ребенком. Лара же поклялась завершить начатое и найти артефакт – по большому счету, чтобы искупить вину за то, что в свое время не верила в исследования отца.

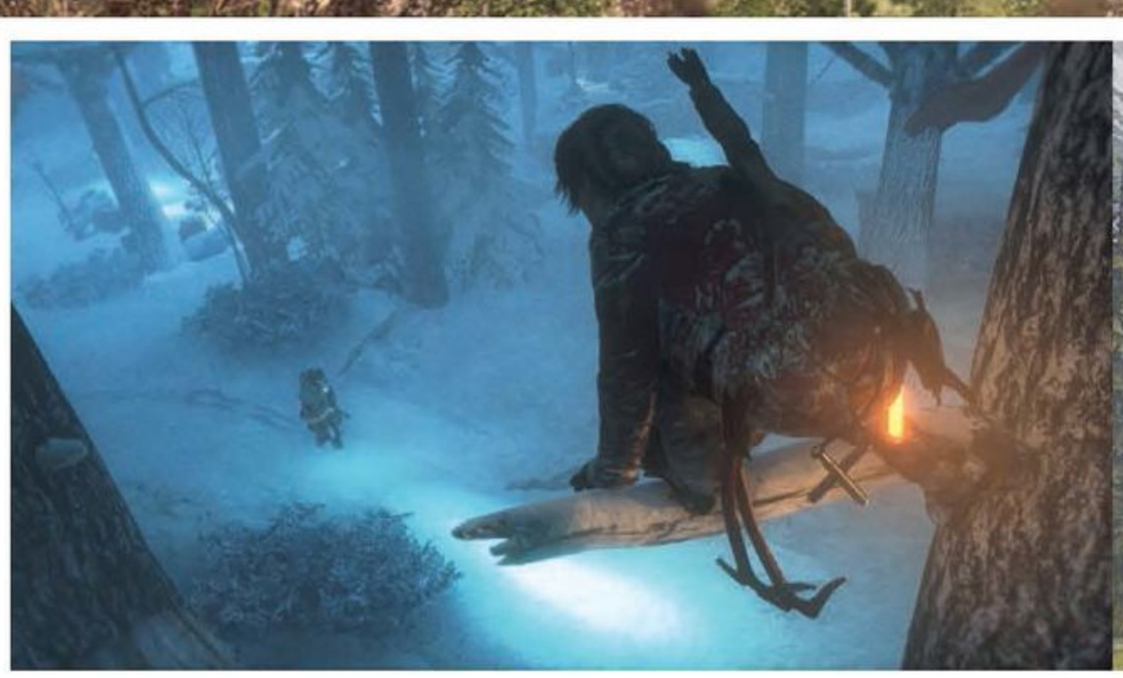
Сценарий перестал выдавливать сочувствие показным драматизмом. Ларе все еще приходится нелегко (больно, холодно, грустно), но больше никаких слезливых сцен и фальшивого «становления сильной женщины» через попытки изнасиловать героиню и разбить о скалы.

Леди Крофт, оставаясь доброй, умной, честной и сострадающей, больно бьет, метко стреляет, грязно ругается с отчетливым британским акцентом и плюет в лицо главному злодею, будучи привязанной к стулу в темном подвале. Такой образ Лары удается сценаристам гораздо лучше, чем образ стенающей девчушки с арматурой в животе.

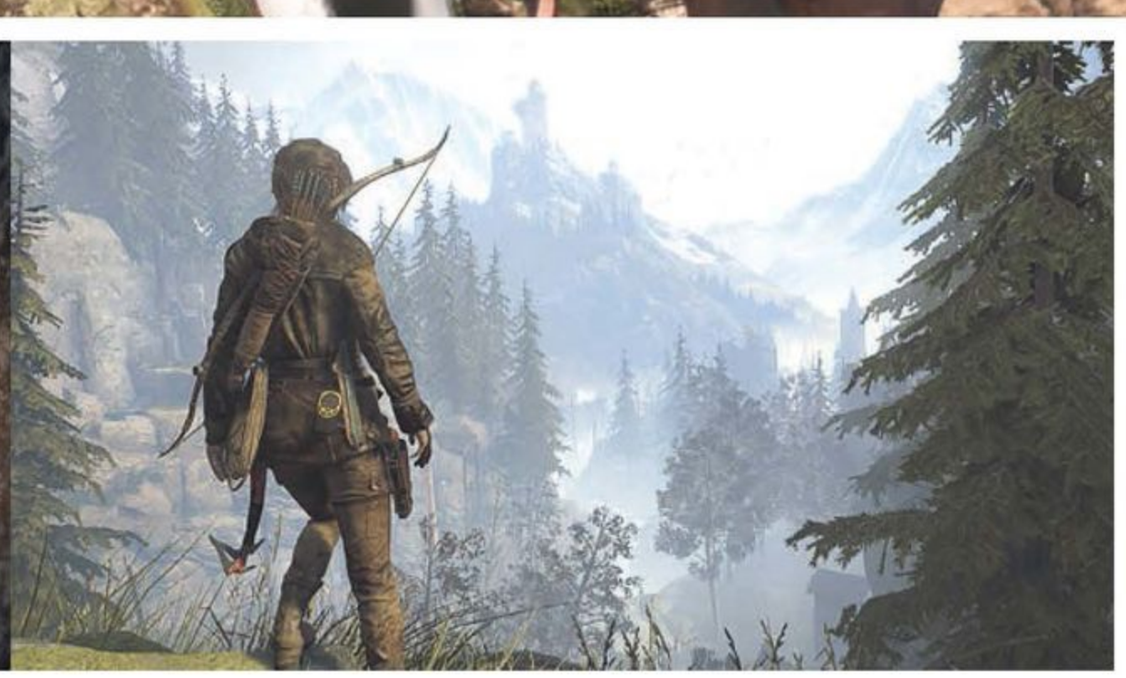
Тем не менее в диалогах то и дело проскакивают клише, а герои часто с излишним пафосом заявляют совсем уж очевидные вещи. Сидя у костра, Лара вслух излагает «краткое содержание предыдущих серий» и, чересчур драматизируя, размышляет о жизни. Решая головоломки, она откровенно намекает на то, что тут следует сделать, а в какой-то момент вообще начинает командовать, когда прыгнуть, чтобы долететь до нужной платформы. Вот тут и правда захотелось взглянуть в глаза человеку, решившему, что это занятно – держать игрока за идиота.

Как бы то ни было, в Rise of the Tomb Raider по-настоящему важна не история, а места, где она развивается. Поиски приводят расхитительницу гробниц к легенде о Китеж-граде. По преданию владимирский князь Юрий Всеволодович построил город Китеж на берегу озера Светлояр в междуречье притоков Волги. Когда на город напали монголы во главе с ханом Батыем, жители стали не обороняться, а молиться. Внезапно земля содрогнулась, под ногами забили ключи, и город ушел под воду прямо на глазах у монгольской армии.

ДЕЙСТВИЕ одного из вступительных уровней происходит в Сирии, но затем мы перемещаемся в Сибирь



ДИКИХ ЗВЕРЕЙ и патрульных можно отыскивать по следам на снегу



КАМЕРА, как и в оригинале, нередко выбирает ракурсы так, чтобы показать нам местные пейзажи во всей красе

Именно сюда Crystal Dynamics и поместили Источник жизни, попутно перенеся Китеж из Нижегородской области, где находится озеро, в Сибирь, согласно здешней легенде, город не затонул, а был погребен глубоко под ледником. Но мы не в обиде. Хидэо Кодзиме простили уральские джунгли – и это простим.

Вольности с географией студия сполна возмещает потрясающими декорациями. На одном из этапов Rise of the Tomb Raider мы ходим по обширной территории горнодобывающего завода, куда партия ссылала неугодных: обязательный эпизод в ГУЛАГе, серпы и молоты, гранитный дедушка Ленин, ржавые ЗИЛы.

Но, когда Лара бережно крутит в руках серебряный портсигар времен войны и вглядывается в потрепанное семейное фото, с трудом разбирая на обратной стороне

ОДНА ИЗ САМЫХ запоминающихся гробниц – вмерзший в ледник корпус фрегата

В ЛЮБОМ БОЮ МОЖНО
действовать скрытно...

...или по старинке

выведенное кусочком графита «Помни», желание бросить снобистское замечание о клюкве пропадает, потому что чем дальше, тем больше проникаешься тем, с каким вниманием Crystal Dynamics отнеслись к созданию атмосферы.

Лара с неподдельным интересом изучает православные фрески и хоругви, вчитывается в кириллицу, повышая навык владения греческим и русским (изучение рукописей прибавляет опыта и открывает особые навыки), а ты в этот момент сидишь перед экраном и полнишься гордостью за родину. Нет, правда, Rise of the Tomb Raider невероятно колоритна и красива.

Вторая часть в несколько раз больше предыдущей. На прохождение одной только сюжетной линии минус пятиминутные побочные квесты и необязательные гробницы может уйти больше двадцати часов. Притом там, где Tomb Raider 2013 года успела трижды надоесть, вывести из себя и в десятый раз довести до истерики смехотворным сценарием, RotTR только набирает обороты.

К середине игры действие перемещается из сибирских лесов в огромную приозерную долину, напоминающую не то Ревущий Фьорд из **World of Warcraft**, не то пейзажи Скайрима. Здесь картины суровой русской зимы соседствуют с распустившими листочки березками и мерзлыми ручьями, из труб землянок и изб валит дым, а ветхая деревянная церквушка стоит бок о бок с величественной крепостью. В записках упоминаются Кощей Бессмертный и Баба-яга, но здесь стоит остановиться, потому что ну какая же Tomb Raider без мистики?

AFTER THE STORMS ARE PASSING THROUGH

В таких условиях кровожадный боевик, в который со временем превратилась предыдущая Tomb Raider, смотрелся бы по меньшей мере нелепо. Поэтому перестрелки отходят на второй и даже на третий план, уступая место тому, что было важнее всего до перезапуска, – исследованию, задачкам и акробатике.

Головоломок, как обязательных, так и второстепенных, стало больше, и ни одна из пары десятков гробниц не похожа на другие. Испытания основаны на использовании элементарных законов физики. Например, так: наполняем водой чан, привязываем его тросом к вагонетке, натягиваем трос, отодвигая вагонетку, разрезаем веревку – и утяжеленный чан улетает в обледенелую стену, открывая проход. Решения находятся быстро, но все равно чувствуешь себя очень умным каждый раз, когда твоя машина Голдберга все-таки срабатывает.

Смещение акцентов не означает, что зрелищных моментов в игре не осталось, но загоняющей в рамки постановкой Rise of the Tomb Raider не злоупотребляет. Пару раз Лару сталкивают нос к носу с несколькими вражескими отрядами в заскриптованных коридорах, а ближе к финалу здорово повышают темп, иногда даже немного спеша к развязке. Но вписывается в игру это гораздо гармоничнее, чем в первой части.

То, что хорошо работало, разработчики не тронули. Мы по-прежнему мастерим все и вся, добывая на охоте звериные шкуры, хворост, грибы и всякий подножный корм, повышаем навыки и улучшаем экипиров-

НЕКОТОРЫЕ ЖИВОТНЫЕ выбираются из логовищ только в определенное время суток, но от медведя можно получить по башке и днем, и ночью

В ROTTR Лара намного увереннее в себе, сильнее и просто круче

ку у костра, лазаем по деревьям и кустам, вгрызаемся в грунт и лед киркой и с помощью лука протягиваем канатные дороги, притягиваем предметы и перемахиваем через пропасти на тросе. И прыгаем. Много прыгаем.

К этому добавляется крюк, позволяющий забираться на высокие уступы, а также особые стрелы, по которым можно карабкаться. Все оборудование, как и прежде, пускается в ход в строго определенных местах, и любой выбранный путь так или иначе приводит к цели, но разнообразие гаджетов и то обстоятельство, что к сюжетному моменту можно прийти несколькими путями, создают правдоподобную иллюзию свободы.

Прогрессия работает по законам «зельдоидов» – увеличивающийся арсенал со временем позволяет добираться до новых мест и секретов, а на старые уровни всегда можно вернуться, чтобы залезть туда, куда раньше было не добраться. На самом деле игра, конечно, полностью линейна, но ворчать из-за этого совершенно не хочется.

I SHALL RISE

Когда дело доходит до сражений, выясняется, что многие перестрелки, по сути, те же головоломки. Так, в какой-то момент Лара сталкивается с отрядом бронированных спецназовцев на толстом льду. Леди Крофт утаскивает одного из солдат в прорубь, перерезает ему глотку и, пока остальные оборачиваются на крики, уплывает к другой проруби, снова оказавшись в тылу.

В другой стычке Лара заманивает противников под масляные лампы, обрушивает их на вражьи головы, ловко перелетает на другую часть уровня и повторяет тот же трюк. Просто, но куда занятнее стандартного кукования за укрытиями.

Уровень сложности лучше с самого начала ставить повыше, поскольку на среднем делать попросту нечего, враги в боях ведут себя как дети. На высоком же нет регенерации здоровья в бою, уповать можно только на самодельные бинты (а их часто не хватает, как и патронов), противники наглеют, активно перекрикиваются, мол, «эта стерва перезаряжается», и убивают с трех-четырех попаданий. Появляется стимул играть скрытно и аккуратно, что при достаточной осторожности не так уж сложно. В мирное время AI удивительно глуп – враги часто не реагируют, если в двух шагах от них открыто режут брыкающегося патрульного.

Но зато в стелсе Rise of the Tomb Raider позволяет экспериментировать. Можно забраться повыше и снять часовых стрелами или расправиться с соперниками по одному, но гораздо интереснее импровизировать.

Лара на лету, почти как в **The Last of Us**, собирает метательное оружие из подручных средств: стеклянная бутылка превращается в «коктейль Молотова», банка – в дымовую шашку или шрапнель, канистра с бензином – в зажигательную бомбу, вражеская рация – в мину. Когда на поле боя появляются противники разных типов – быстрые, бронированные, укрывающиеся щитом, огнеметчики, снайперы, – волей-неволей приходится пускать в ход все, что подворачивается под руку.

Боевая система в Rise of the Tomb Raider такая же, как раньше, – включая физику, перекаты и контрудары. И это хорошо, если не считать довольно дурацкой условности: с трупов по-прежнему нельзя снять оружие, чтобы у вас был стимул развивать навыки и открывать новые стволы. Так себе компромисс. Нет чувства поганее, чем осознание того, что в нужный момент ты не можешь подхватить винтовку, из которой в тебя стреляли две секунды назад.

■■■

После двадцати пяти часов, потраченных на вдумчивое прохождение, хочется забыть о глупостях сценария, бездумном ИИ и геймплейных условностях и вернуться в тайгу – даже не ради артефактов или непройденных гробниц. Просто так. Обнять березку, поохотиться на белок, встретить рассвет у костра, вспоминая бескрайнее звездное небо над Солитьюдом. Слишком романтично? Может быть. Красиво? Не то слово.

Теперь куда сложнее сказать, что Tomb Raider копирует Uncharted (ту самую, что в свое время многое заимствовала у Tomb Raider). Она нашла свой и ничуть не менее интересный путь. ■

ПОРАДОВАЛО:
- настоящий дух приключений из старых игр;
- колоритные декорации, прекрасная картинка и внимание к деталям;
- интересные, но не слишком трудные головоломки;
- сценарий избавился от натужного драматизма.

ОГОРЧИЛО:
- история все еще достаточно примитивна;
- ощущения от стелса может подпортить глупый AI;
- под конец снова начинается «Рэмбо».

ДОЖДАЛИСЬ?
Crystal Dynamics подтянули сценарий и сдвинули акценты в сторону классических приключений, но не отказались при этом от зрелищной постановки и механик, которые раньше работали хорошо. В таких условиях Rise of the Tomb Raider чувствует себя прекрасно.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0

«Великолепно»

ЧУЖОЕ НАСЛЕДИЕ

КАК ЗАРУБЕЖНЫЕ АВТОРЫ РАБОТАЮТ СО СЛАВЯНСКОЙ КУЛЬТУРОЙ

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

С выходом **Rise of the Tomb Raider** ряды ненавистников Рианны Пратчетт ожидаемо пополнили защитники славянской культуры: тот факт, что легенда о Китеж-граде в видении сценаристки далека от любых представлений фольклористов, моментально возмутил часть людей в интернете. Дескать, мало того, что мифический край в игре расположен на тысячу километров севернее Нижегородской области, так еще и путешествие туда у Пратчетт сопряжено с интригой и мистикой уровня телеканала ТВ-3, – сплошные благоглупости даже по меркам Tomb Raider.

Впрочем, если рассматривать завязку этой истории как попытку совмещения двух мифологем – Китеж-града и Сибири в ее стереотипном западном представлении (что в общем-то само по себе любопытный миф), девушку вполне можно оправдать. Все-таки случаи, когда в поисках фактурного материала западные авторы случайно замечают славянский фольклор, а потом беззастенчиво его используют в не слишком очевидном контексте, происходят регулярно. В подтверждение этого «Игромания» публикует подборку произведений, где зарубежное видение сочетается со славянским колоритом, – в разных культурных формах, жанрах и пропорциях.

КУЛЬТУРНАЯ ПАМЯТЬ

Использовать элементы национальных мифологий в видеоиграх давно стало общим местом, причем заимствуют не только из очевидных античных преданий, но и, скажем, из скандинавских легенд (см. хотя бы **Viking: Battle for Asgard**, одну из работ Рианны Пратчетт). Целиком построить сюжет на славянских мифах никто из крупных западных студий пока не рискнул, тем не менее соответствующие персонажи часто появляются в различных играх.

Наиболее популярна у разработчиков Баба-яга, древнейшее существо славянского фольклора. В **Alan Wake** ее упоминает рок-коллектив Old Gods of Asgard, а в «Ведьмаке» лесная ведьма послужила прообразом одного из монстров игры. В **Castlevania: Lords of Shadow** старуха появляется с черными космами, сухими конечностями, в экзотической бижутерии из палок и черепов – и отправляет нас искать ключи к шкатулке, куда позже помещает уменьшенного магией героя. А в первом выпуске **Quest for Glory** 1989 года Баба-яга возглавляет пантеон хищных сказочных тварей и имеет классическую репутацию людоедки. Хотя любопытнее здесь четвертая часть игры, где действие происходит в вымышленной восточноевропейской стране Мордовии. Помимо скрюченной ведьмы, в сюжете тут присутствуют домовой и леший, и это особенно любопытно, учитывая общий контекст, – речь о готической истории с участием вампиров и почти что лавкрафтианского бога Авузла, который спит в пещере. Довольно неожиданное сочетание культур.

В современных сериалах, посвященных легендам и мистике, выдумкой славянских народов также нередко разбавляют общий малопривлекательный фон из вампиров, зомби и оборотней. В «Сверхъестественном», например, присутствовал леший – согласно сценарию, лесной языческий бог с Балкан. Существо здесь умело превращаться в любого человека путем прикосновения к нему или к его вещи, причем чаще всего оно выбирало роль знаменитостей: так можно пить кровь неосмотрительных фанатов, засыпать им в желудок семена и удобрять трупами лес. В конце концов

ОБРАЗ БАБЫ-ЯГИ в Castlevania: Lords of Shadow в целом близок к традиционному сказочному, хотя в фольклоре ведьма не уменьшает других людей – только себя, чтобы передвигаться в ступе

В «СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОМ» героиня Пэрис Хилтон пострадала примерно тем же образом, каким ее же героиня погибла в ремейке «Дома восковых фигур»: там девушке пробили голову трубой

В «ГРИММ» Кощей оказывается трагическим, терзаемым совестью персонажем, – который, впрочем, имеет мало общего с одноименным злодеем из сказок

лешему один из героев отделал топором голову – и это смотрелось особенно зрелищно, поскольку роль лешего в эпизоде исполняла Пэрис Хилтон (говорят, актрисе в образе очень понравилось).

Не менее смело зарубежные сценаристы обошлись со славянским Кощеем. В версии авторов сериала «Гримм» это неприятный лысый мужчина с глубоко посаженными, окаймленными чернотой глазами, которые к тому же зловеще светятся. В человеческом обличье – немолодой мужчина с бородой. Смерть в яйце вроде как не хранит, зато умеет исцелять болезни и заражать людей радиацией; две диаметрально противоположные способности помогают ему соблазнять женщин, совершать и искупать грехи. В прошлом герой по имени Борис Мышкин также успешно работал на ФСБ.

Согласно мифологии шоу, Кощеем был и Григорий Распутин, так что отклонение от канонов русских сказок еще не самая страшная вольность сценаристов.

ИЗ УСТ В МАССКУЛЬТ

В полнометражном кино героям славянского фольклора тоже часто достаются эпизодические роли. Так, в прошлогоднем «Дракуле» изначально было запланировано участие Бабы-яги, сыграть которую должна была Саманта Баркс. Однако героиню в кино мы так и не увидели: все сцены с участием актрисы вырезали при финальном монтаже.

Среди исключений – кинофильм «Баба Яга» итальянского автора Коррадо Фарины, целиком посвященный титульному персонажу. Другое дело, что образ Бабы-яги здесь далек от злобной старухи из детских сказок. Режиссер представляет колдунью в роли немолодой привлекательной лесбиянки, которая запускает череду мистических событий в отношении девушки-фотографа Валентины. Фарина снял свой фильм по мотивам полуэротического комикса художника Гвидо Крепакса, но сказать, насколько тесно работы обоих авторов связанны с русским фольклором, довольно сложно, все-таки со славянской Бабой-ягой эту роднит разве что страсть к колдовству.

В сюжетах комиксов краснокожий герой Хеллбой регулярно сталкивается с мифическими существами – в диапазоне от фей и эльфов до английского фольклорного монстра в железных ботинках. С Бабой-ягой он также состоит в определенных отношениях. Согласно мифологии, в 1964 году Хеллбой, расследуя исчезновения детей, отыскал плотоядную ведьму и выбил ей левый глаз; с тех пор Яга пытается ему отомстить. Любопытно, что инцидент случился в деревне Березник, причем не совсем понятно, в какой именно, – в России это довольно распространенный топоним.

Помимо прочего, злобная старуха в комиксах повлияла на молодого Иосифа Сталина и имеет почти родственную связь с Распутиным, а в одном из выпусков поручает убить Хеллбоя Кощею Бессмертному.

А ВОТ У МАЙКА МИНЬОЛЫ, автора комиксов о Хеллбое, Яга – натуральный монстр, малоуязвимый и способный даже создавать параллельные миры

В ИНТЕРПРЕТАЦИИ Уоррена Эллиса Перун оказался даже колоритнее седого громовержца из мифов

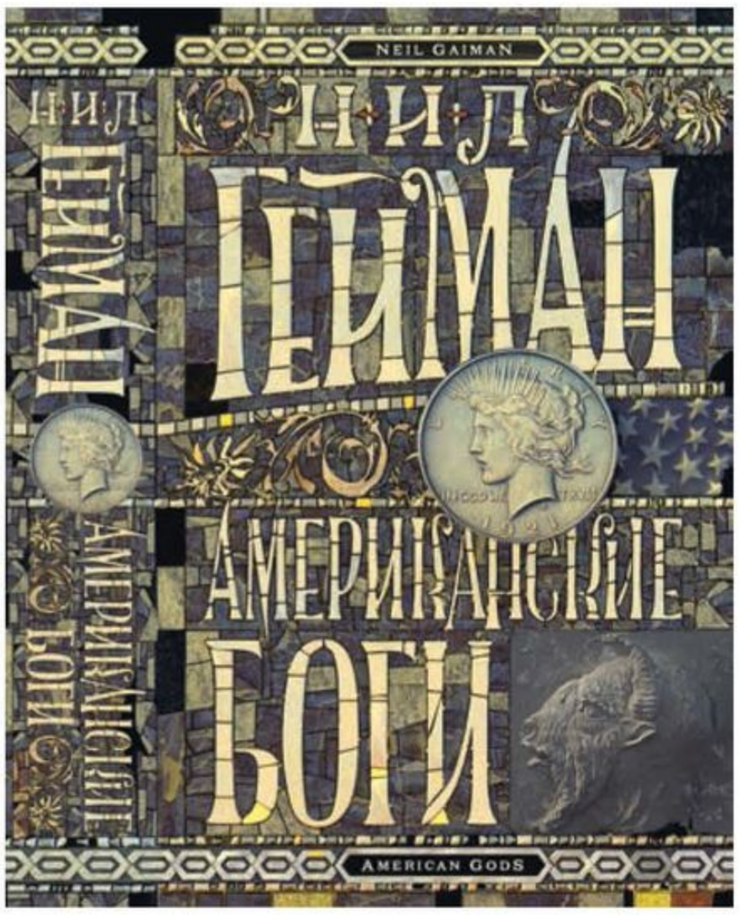
У БАЛТИЙСКИХ СЛАВЯН Чернобога изображали и описывали как необычайно злое и сильное существо, так что неудивительно, что его образ взяли на вооружение авторы свирепых игр вроде Blood

Тот в итоге убивает разве что Василису Прекрасную, после чего сильно страдает сам.

Среди антагонистов Яги во вселенной «Хеллбоя» также есть герои славянского происхождения – например, Леший (возглавляет сопротивление в созданной ведьмой проекции России) и бог молний Перун, который здесь помогает титульному демону. Самая любопытная концентрация славяно-фольклорных существ – в лимитированной серии Darkness Call, однако сама Баба-яга появлялась в различных сюжетах и вообще считается одним из ключевых злодеев комикса.

Периодически западные авторы комиксов обращаются к русским языческим богам. У Перуна, например, есть несколько страниц-профилей на крупном тематическом сайте Comic Vine – отдельная для каждого издательства или серии комиксов. Так, во вселенной Marvel повелитель молний выступает как один из участников команды русских супергероев Supreme Soviets. Он умеет летать, обладает внушительной силой и отлично орудует топором; в одном из выпусков Перун даже вступает в открытый бой с Халком. А в Supergod Уоррена Эллиса герой славянских легенд послужил прообразом для полукибернетического, закованного в металл бога с золотистой бородой. Соседствует он здесь, помимо прочих, с не менее затейливой версией индийского Кришны, советским роботом Novaya Goraj и результатом попытки иранских ученых создать ангела.

Вторым по популярности представителем пантеона славянских богов в комиксах можно назвать Сварога. В той же Marvel это верховный бог, ответственный за солнце, дождь, огонь и небо; его камео можно увидеть в эпической The Infinity Gauntlet и в некоторых рисованных историях про Тора. В последних получается увидеть и Чернобога, чей образ в современной зарубежной культуре тоже охотно используют: персонаж был финальным боссом шутера **Blood**, выступал против нас в моде **PsychoPhobia** для второй **DOOM** и появлялся в качестве демона в играх серии **Megami Tensei**. Так что начистить физиономию Зевсу в **God of War 3** еще не самое любопытное из занятий, доступных культурному человеку в компьютерных играх, – есть варианты и более экзотичные. А уж в комиксах и вовсе происходит такое, что никакая Рианна Пратчетт не выдумает.



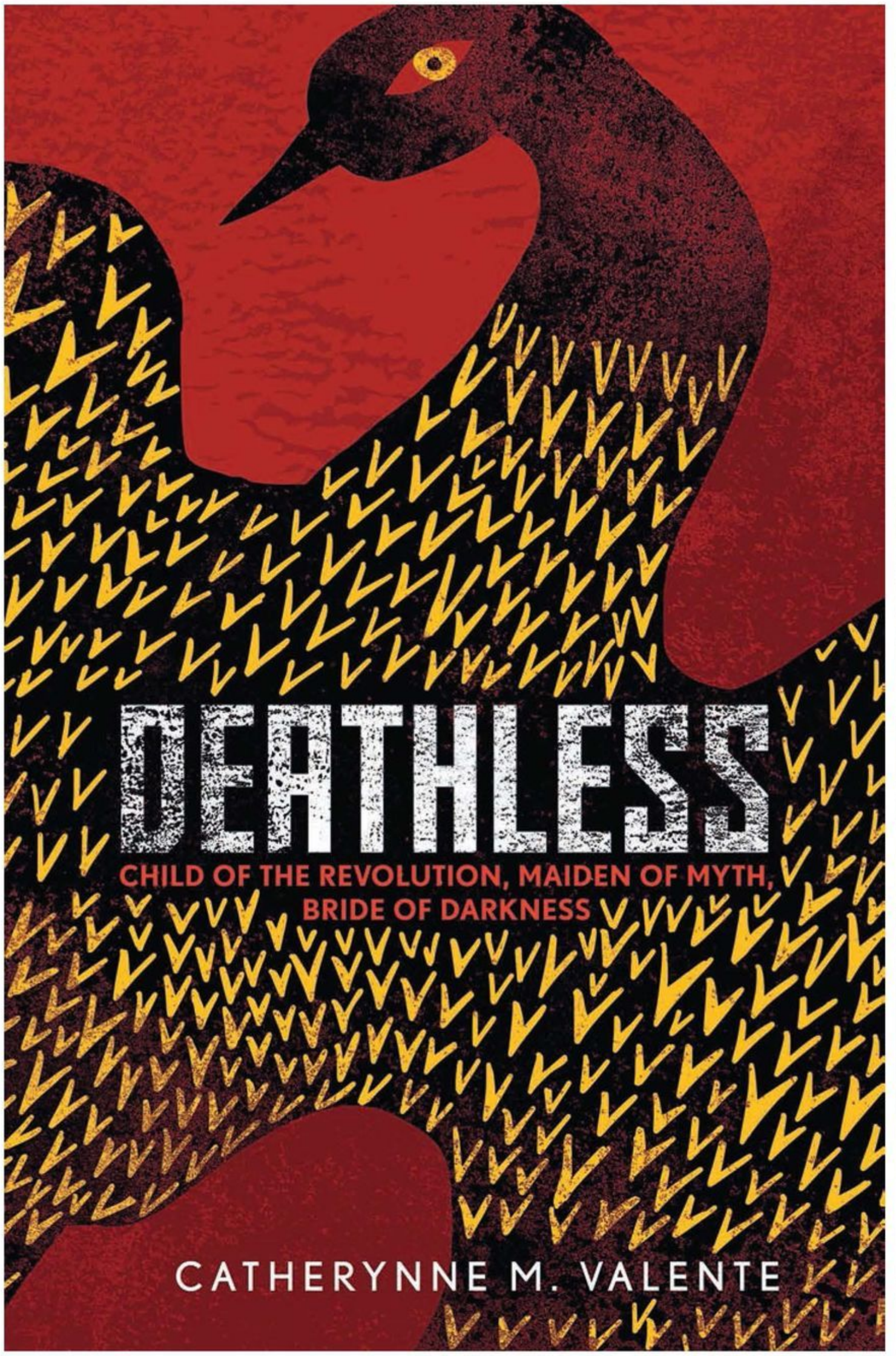
ПОМИМО ФОЛЬКЛОРНЫХ БОГОВ, Гейман в романе использовал и ряд лично вымышленных, современных. Например, богов интернета и мобильной связи

СЛАВЯНСКИЙ БАЗАР

Выдающийся британский литератор Нил Гейман в романе «Американские боги» смешивает различные мифологии (есть, к примеру, персонажи из египетских и скандинавских мифов), не обделяя вниманием славянскую. Чернобог здесь работает на скотобойне, курит сигареты без фильтра, ест борщ и проживает в чикагской квартире с тремя сестрами-зорями, которые в народных преданиях связаны с Даждьбогом, богом солнца и плодородия. А в романе Hammered (на русском не издавался) не менее эксцентрично представлен Перун: согласно автору, Кевину Хирну, бог грома не брезгует паленым самогоном, да и вообще мало отличим от среднего русского мужчины.

Но абсолютного успеха в обработке славянского фольклора добилась писательница Кэтрин Валенте со своим сюрреалистическим выходом Deathless. Это мрачная сказка в декорациях оккупированного Ленинграда, где есть Комитет домовых и персонаж по имени Наганя, а Кощей Бессмертный оказывается несчастным Царем жизни (в противовес Царю смерти Вию), практикующим в отношениях с Марьей Моревной невинный БДСМ. Классические русские сказки Валенте усложняет до так называемого взрослого фэнтези, причем делает это довольно умело, – несмотря даже на то, что всерьез читать Deathless сможет не каждый русский человек. На Западе старания автора оценили номинацией на престижную Мифопоэтическую премию, однако у нас из-за отсутствия перевода знают об этом романе немногие.

«Славянские хроники» Кэролайн Черри (собрание также известно как «Русская трилогия») еще один пример того, как грамотный фэнтези-автор может использовать соответствующую мифологию. Действие книг «Русалка», «Черневог» и «Евгений» происходит в альтернативной Киевской Руси, где нашлось место, собственно, русалкам, лешим, водяным и прочим фольклорным созданиям. Названием второй книги цикла писатель ссылается на Чернобога (это один из вариантов написания его имени), который во всех романах играет важную роль. Необычный для западной публики материал быстро выделил Черри в жанре; некоторые критики назвали трилогию лучшим способом знакомства со славянскими мифами, если вы о них до этого едва слышали. Однако и без культурного подтекста это крепкая вещь, интересная широкому читателю.



DEATHLESS ДАЛЕКО НЕ ПЕРВАЯ, но одна из самых ярких попыток показать изнанку сказочного мира

Как видно из вышеописанных примеров, чаще всего славянский фольклор проявляется у зарубежных авторов в виде осторожных заимствований – когда в игре, сериале или книге встречается вдруг домовой или леший. Более плотно работать с мифологией смельчаков мало, однако если такое случается, то произведение непременно обращает на себя внимание. И в этом смысле с Rise of the Tomb Raider случилась вполне закономерная история. Другое дело, что строить сюжет на славянских мифологемах тоже можно по-разному (те же романы Кэтрин Валенте и Кэролайн Черри – в первую очередь крепкая беллетристика, а только потом уже экзотика для западного рынка), и здесь к творчеству Пратчетт действительно могут возникнуть вопросы. ■

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Square Enix
РАЗРАБОТЧИК Avalanche Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ justcause3.com

JUST CAUSE 3

ТЕРРОРИСТ, ПАХНУЩИЙ ПОДСОЛНУХАМИ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5-2500K, 6 ГБ, 2 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i7-3770, 8 ГБ, 4 ГБ видео

Есть одна вещь, которую **Just Cause 3** улавливает безупречно, – ощущение огромного открытого пространства. Тут можно сесть в бомбардировщик, взмыть на несколько километров вверх, выпрыгнуть из кабины, не суметь охватить взглядом весь архипелаг, а потом полминуты падать и приземлиться в поле подсолнухов возле какой-нибудь деревни, название которой вы никогда не вспомните. И пусть весь архипелаг Медичи застроен одними и теми же домиками с оранжевой черепицей – это потрясающее место. И здесь очень круто взрывать вещи.

СОПУТСТВУЮЩИЙ УЩЕРБ

Почему люди играли в **Just Cause 2**? Потому что там получается на ходу перепрыгнуть с одного самолета на другой, выбросить пилота, сесть за штурвал, рвануть в направлении какой-нибудь нефтебазы, в последний момент выпрыгнуть, раскрыть бесконечный парашют и смотреть, как у тебя за спиной все взлетает на воздух. Just Cause 3 делает все, чтобы таких ситуаций было больше. Она плюет на реализм, на логику, на здравый смысл и подает все это как солнечную игру про Кирби, где вам могут спустить с неба шестидесятиметровый грузовой самолет в контейнере пять на десять.

Сюжет? Нужен для фона. Рико Родригес прибыл в очередное островное государство (в этот раз – средиземноморское Медичи), чтобы свергнуть очередного кровавого диктатора (Себастьяно ди Равелло – одет как Каддафи, усат как Сталин). По идее, где-то здесь Рико вырос, поэтому его окружают знакомые и друзья детства, а вдали даже проклевывается тема прошлого Родригеса. Но едва заметно. Просто так умирают горожане, будущая смена ди Равелло кажется не менее гнусной – никого не волнует. Надо. Взрывать. Вещи.

В Avalanche выбрали приоритеты. Их игра – про взрывы и полеты. В трейлерах, на выставках – везде – разработчики показывали, как красиво взрываются машины, бензоколонки, трансформаторы и топливные резервуары и сколькими способами можно снести памятник ди Равелло.

И все это, конечно, здорово, но главная новая фишка – это вингсьют. Ходить пешком в прошлых Just Cause было скучнее всего, но так или иначе приходилось. Теперь это не обязательно: чередуя парашют, крюк-кошку и вингсьют, можно, не касаясь земли, пересечь хоть весь архипелаг, а в пути сбить несколько вертолетов, взорвать пару танков, разнести блокпост и угнать истребитель, погруженный на проезжавший мимо поезд. В воздухе стало можно делать гораздо больше красивых вещей.

По Медичи приятно летать. Из осмысленных дел здесь – только грошовые испы-

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Хороший перевод, озвучка категории «Б». Например, в разгаре боя Том Шелдон проговаривает «Йуху!» так, будто его достало все на свете, а в финальной речи ди Равелло собственно речь начинает жить отдельно от диктатора, убивая весь эффект от и без того спорной сцены. Но после ядреных акцентов оригинала кто-то вполне может предпочесть русскую версию.

В JUST CAUSE 3 МОЖНО ИГРАТЬ ради охоты за пижонскими скриншотами. Это, кстати, тот случай, когда страшно не хватает фоторежима

В БЛИЖАЙШУЮ ПАРУ МЕСЯЦЕВ YouTube наводнят видео остряков, находящих разное применение тросам Родригеса, точно вам говорим

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: полная версия игры предоставлена издателем за десять дней до релиза.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: двадцать часов на прохождение кампании и эксперименты с открытым миром.

тания, открывающие доступ к новым функциям гаджетов, и базы, которые нужно захватывать, но Just Cause больше ничего и не нужно. Структура баз наконец-то подстроилась под способности Рико – теперь в них куда больше вертикальности, и нельзя просто так десантироваться с воздуха, разложить взрывчатку, рвануть и улететь; приходится постоянно лавировать между высоких колонн, перемещаться с одной высоты на другую. Это как раз то, чего этой серии не хватало с самого начала. Реальные проблемы заложены глубже.

САНКЦИОНИРОВАННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Дело вот в чем: для игры про хаос, взрывы и бунт против власти Just Cause 3 слишком любит квоты и ограничения. Освободи четыре провинции, чтобы продвинуться по сюжету. Захвати пять баз, чтобы освободить провинцию. Взорви все покрашенные в красный объекты, чтобы захватить базу. Это не беспокоило бы, если бы обязательные цели не приходилось подолгу выискивать. Получается так: пять минут Рико Родригес буйствует, убивает людей, взрывает бензоколонки и смеется как ребенок, десять – ищет в складках карты последний вражеский блокпост, чтобы ему зачли освобождение области. Сначала Just Cause 3 набирает импульс, а потом берет и просто так его рассеивает.

Все нужное, чтобы сделать Just Cause 3 интересной, у вас на руках. Вингсьют, крюк, бесконечная взрывчатка (можно дополнить заряды маленькими реактивными двигателями), сокращающиеся тросы, всякие гранатометы и боевая техника – этого достаточно, чтобы построить величайшую машину Голдберга, привести ее в движение и выложить запись на YouTube. Планируешь, строишь, жмешь кнопку детонатора и смотришь, облетая по периметру, как инфраструктура базы взлетает на воздух в одном тщательно выстроенном каскаде взрывов.

Но, чтобы в этом был смысл, нужно воспринимать Just Cause 3 как строительную песочницу наоборот – то есть захотеть красиво взрывать разные вещи, просто чтобы они красиво взрывались. Иначе в «творческом» подходе, на который напирают в аннотациях, мало смысла: в паре сюжетных миссий было приятно обнаружить, что я могу взорвать мост и отрезать путь для части подкреплений, но и только. Обычно же – подтянулся, приклеил бомбу, отошел, взорвал и повторил до тех пор, пока вокруг ничего не останется. Это самый простой, нудный, но надежный путь, при котором вероятность осечки меньше всего.

Убить Рико Родригеса очень сложно. Он почти неуязвим и умирает чаще как раз от того, что вы решаете обнаглеть и сделать все не так, как делаете обычно, а потом случайно разбиваетесь о скалы. В девяти случаях из десяти нет никаких причин быть эффектным Рико Родригесом, потому что скучным Рико Родригесом быть гораздо удобнее.

■■■

Рико вообще слишком крут для этого места. Столкнувшись с ним, якобы расчетливый диктатор, годы удерживавший власть железной хваткой, может только беспомощно сотрясать воздух и вымещать злобу на статистах. Здесь не бывает ситуаций, когда что-то идет не так. Вернее, они бывают, но им почти не придают значения. Будто их и нет вовсе.

Во всех своих проявлениях **Just Cause 3** – это игра про то, как прогнуть под себя мир, который и так уже со всем смирился. Это весело – чуть веселее, чем играть в GTA с читами, – но нужно сделать большое усилие, чтобы случайно не прервать агонию хунты ди Равелло быстрейшим из способов. И да. Тут круто взрывать вещи. ■

ПОРАДОВАЛО:
– действительно большой и действительно красивый архипелаг;
– вингсьют;
– техника, оружие и гаджеты, доступные почти всегда;
– круто взрывать вещи;
– вещи взрывать круто.

ОГОРЧИЛО:
– в Медичи мало достопримечательностей и много типовой застройки;
– взрывать вещи не ради интереса, а ради наработки по квоте – тоскливое дело;
– мало причин быть «креативным» и пользоваться всеми возможностями песочницы.

ДОЖДАЛИСЬ?
Avalanche усилили акцент на своих любимых вещах – взрывах и акробатике, – выгодно оттенив (но не решив) фундаментальные проблемы. Just Cause 3 – это лучшая игра на свете, если вы умеете играть в нее так, чтобы самому было весело. Но учить вас веселиться никто не будет.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

ЖАНР Roguelike
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Nicalis
МУЛЬТИПЛЕЕР Локальный
ПЛАТФОРМА PC, PS4, PS Vita
САЙТ ИГРЫ bindingofisaac.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 1 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 1 ГБ, 1 ГБ видео

THE BINDING OF ISAAC: AFTERBIRTH

БУДТО ЗАНОВО РОДИЛСЯ

НЕЛЛИ СУВОРОВА

В прошлом году культовый «пост-рогалик» The Binding of Isaac переиздали с подзаголовком Rebirth – на новом движке, без тормозов, с новым контентом и всякими мелкими правками. Но наивно было полагать, что на этом все. Эту игру можно расширять бесконечно – делать ее более дикой, более непредсказуемой, более реиграбельной. Поэтому дополнение Afterbirth добавляет в нее еще одну огромную кучу всего.

Если в слове «куча» вы вдруг увидели какие-нибудь странные коннотации – все нормально. В подвале свихнувшейся мамы Исаака они уместны как нигде более.

МАМА У МЕНЯ ОДНА

От дополнений к The Binding of Isaac в первую очередь ждут старого чувства, когда ты представления не имеешь, что тебе даст очередная дикая находка. Одни новые предметы несут с собой новые формы боди-хоррора (забить гвозди герою в глазницы – почему нет), другие сыпят пасхалками: например, артефакт под кодовым именем «желудочная бритва» создает порталы (оранжевый и синий!) между комнатами на этаже, а «дружелюбным шаром» можно ловить монстров, чтобы выпускать их на поле бое уже как союзников. Как покемонов, ну же!

К игре за новую героиню, Лилит, как и ко всему, придется привыкать. У нее нет глаз, и потому она не может атаковать сама – это за нее делает маленький инкуб, который повсюду за ней тащится. Помимо этого

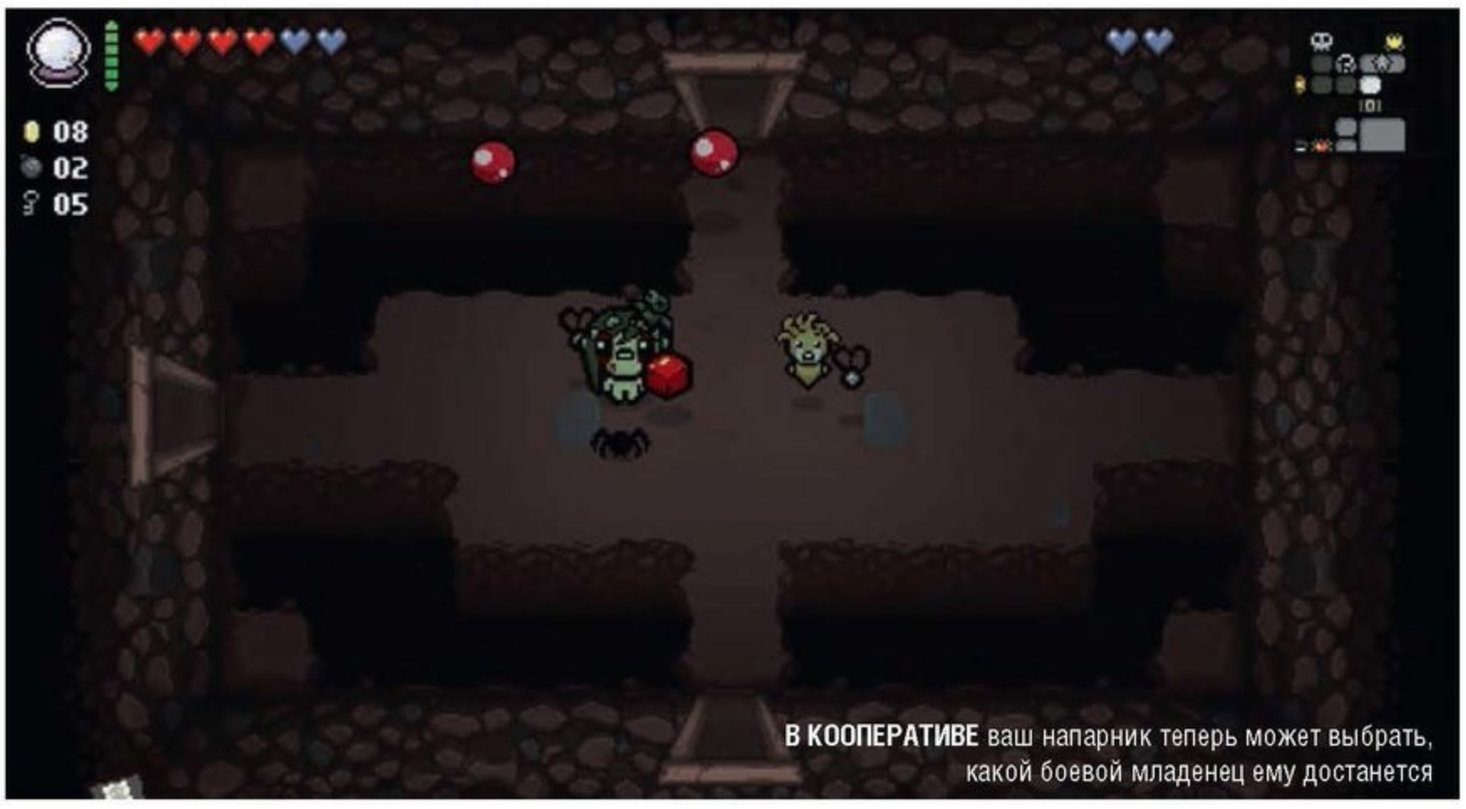
О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Ее нет, но это имеет мало значения. Требующего осознания текста в игре всего ничего.

Лилит начинает игру с «Коробкой друзей», удваивающей число ее помощников, потому каждый подобранный фамильяр может стать в ее руках вдвое эффективнее. В итоге можно добиться нехилой огневой мощи – если, конечно, «рандом» подбросит правильные предметы.

В целом, играть стало, может, чуть проще (за счет того, что буквально два-три предмета в сочетании могут сделать персонажа чуть ли не бессмертным), но намного увлекательнее. К тому же в давно знакомую, изученную до дыр игру вернулся тот особый шарм – угадывать, что несет в себе тот или иной предмет без подсказок из тематической вики.

Интересно, что Эдмунд обещал порядка 120 предметов, но игроки насчитали всего 74 штуки. Из этого, казалось, упущения выросла целая теория, дескать, остальные предметы просто очень хорошо спрятаны. Поиски «Чего-то Скрытого» вылились в целую ARG-эпопею, о которой вы можете прочесть на соседних страницах.

Но раз мы стали лучше, значит, наши враги тоже. Выборка противников стала гораздо разнообразнее, часто – гораздо злее (чего только стоит финальный босс нового режима). Довольно интересно в процесс встроились новые формы комнат. В Rebirth появились большие комнаты, которые иногда казались откровенно затя-



В КООПЕРАТИВЕ ваш напарник теперь может выбрать, какой боевой младенец ему достанется

нутыми, но в этот раз – наоборот, комнаты меньших размеров. Во время боя с боссом вас могут поместить в узенький коридорчи – уворачиваться от ударов и выстрелов становится сложнее, а на передышку и воя-жи по округе нет ни времени, ни места. Напряжение не отпускает ни на секунду.

ЖАДНОСТЬ НЕ ПОРОК

Еще одна новая фишка – «ежедневные» забеги на очки с постоянно меняющимися стартовыми условиями. Каждый день игра собирает лучшие результаты и составляет доску рекордов – кто мол с чем лучше справился. По идее, это должно привить игре чувство «сообщества», которое раньше проявляло себя только на тематических форумах и на Reddit, но на деле в отрыве от них доски рекордов все еще значат немного. Это, скорее, вспомогательная фишка для тех сообществ, которые уже сформировались, нежели основа для новой социальной активности

На самом деле, на атмосферу в Исаковом сообществе куда круче повлияла построенная разработчиками ARG, о которой вы можете прочесть на соседних страницах. Вкратце: игроки не нашли весь контент на момент релиза и подняли вой. Из этого, казалось, упущения выросла целая теория, якобы остальные предметы просто очень хорошо спрятаны. Так и оказалось.

Еще появился режим «Жадности» (Greed Mode) – это своеобразный режим выживания: вы отбиваетесь от монстров волна за волной, копите деньги, покупаете предметы, шаг за шагом делаете своего героя все более и более жутким. Жмете на кнопку – появляются враги и продолжают поступать по таймеру, жмете еще раз (обычно, когда сил обороняться уже нет) – волны останавливаются, но персонаж получает урон и множитель зарабатываемых монеток обнуляется.

Это довольно весело, иногда крайне сложно (если не успевать зачищать комнату до истечения таймера, монстры попросту переполняют комнату), но могло быть и лучше: после пяти-шести партий Greed Mode начинает утомлять, и даже впечатляющий финальный босс набивает оскомину. По большому счету этот режим мало чем отличается от обычных забегов, кроме того, что он умещается в одной комнате.

Но именно в этом режиме открывается тот самый Главный Секрет. Цель, получается, важнее путешествия. Азарт в поисках новых странных артефактов и геймплейных метаморфоз, которые они за собой ведут, в очередной раз пересиливает простецкую структуру режима.

НАВОДИМ ЛОСК

В остальном обновленный «Исаак» гнет ту же линию, что и раньше: та же детская непосредственность, тот же бесстыдный стеб над религией, тот же трогательный сортирный юмор (среди новых противников по традиции встречаются ожившие фекалии, только теперь – с кукурузкой). Новые уровни удачно вписываются в стилистику: характерная депрессивная атмосфера именно на них достигает своего апогея, а некоторых боссов можно лицезреть в кошмарах – настолько пугающими они иногда бывают. Хотя в иных забегах главный герой может стать куда как жутче.

Что касается новой музыки, то стоит уже признать, что ничего лучше гениального саундтрека первой ревизии The Binding of Isaac авторства Дэнни Барановски нам не видать. Но мелодии Afterbirth хороши, даже лучше, чем в Rebirth: они всегда соответствуют происходящему в игре и в некоторых местах звучат просто ошеломляюще круто.

Единственный неоднозначный момент здесь – это озвучка игровых предметов, вроде пилюль и карт: при использовании закадровый голос сообщает их название. В какой-то момент начинает казаться, что эта деталь здесь вовсе не нужна. Многое в «Исааке», несмотря на первое впечатление, построено на пугающем, но в то же время уютном чувстве одиночества. На ощущении изоляции от внешнего мира. И какой-то посторонний голос, сообщающий о том, что мы использовали пилюлю «Health Down» начинает лезть куда его не просят. Пожалуй, это самое спорное решение. У кого-то оно может вызвать желание откатиться обратно до Rebirth, но в конце концов становится ясно, что ради остального можно и потерпеть. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра была приобретена автором в Steam по цене предзаказа
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: 30 часов на знакомство с ключевыми нововведениями после многих десятков, потраченных на предыдущие версии.

ПОРАДОВАЛО:
– огромное количество нового контента;
– ряд грамотных нововведений по части геймплея и дизайна;
– неплохой новый режим игры;
– локальный мультиплеер стал гораздо лучше.

ОГОРЧИЛО:
– озвучка названий предметов – спорное нововведение;
– режим Жадности вскоре перестает выкидывать какие-либо сюрпризы;
– многие предметы делают прохождение слишком тривиальным.

ДОЖДАЛИСЬ?
Просто еще пара сотен потраченных на «Исаака» часов для тех, кто в теме.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»

В ПОИСКАХ ЧЕГО-ТО СКРЫТОГО

КАК ИГРОКИ ИСКАЛИ ВТОРОЕ ДНО В THE BINDING OF ISAAC: AFTERBIRTH

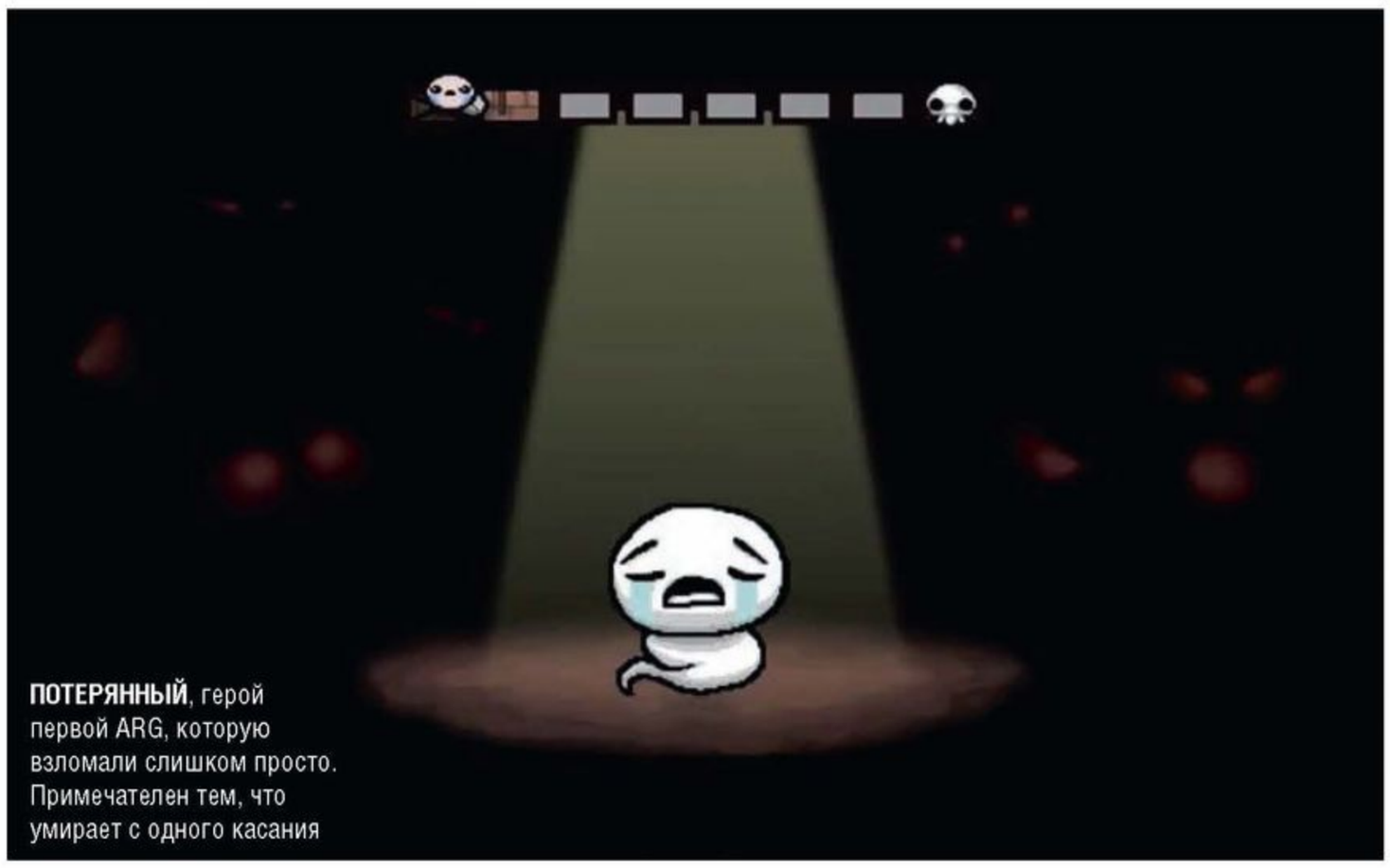
НЕЛЛИ СУВОРОВА

30 октября, накануне Хэллоуина, Эдмунд Макмиллан и команда Nicalis выпустили масштабное обновление для **The Binding of Isaac**. Однако вскоре после релиза возникла проблема: игроков волновало то, что в купленной ими игре контента было меньше, чем заявляли изначально. И вряд ли кто-то мог тогда знать, что столь досадное упущение со стороны разработчиков выльется в одну из самых интересных детективных историй этого года.

ПЕРВАЯ ПОПЫТКА

Вернемся в 2014 год. Именно тогда вышел ремейк оригинального **The Binding of Isaac: Rebirth**. Он расширил возможности старой игры, стал сложнее и гораздо больше, но позже оказалось, что разработчики спрятали в нем еще один фрагмент – целого секретного героя, Потерянного (The Lost). Секретный – это слабо сказано, поскольку даже сам способ открыть Потерянного был тщательно зашифрован, однако пользователи Reddit, не дожидаясь разгадки, нашли решение в файлах игры. В результате была определена последовательность действий, дающая доступ к игре Потерянным.

Эдмунд и команда явно не одобрили решение. В интервью они сравнили «разгадку» Потерянного с «поеданием стейка за 100 баксов одним укусом» и посетовали на нетерпеливость игроков. С **Afterbirth** они решили взять реванш.



ПОТЕРЯННЫЙ, герой первой ARG, которую взломали слишком просто. Примечателен тем, что умирает с одного касания

СЛАДКАЯ МЕСТЬ

После того как Afterbirth поступила в Steam, игроки начали замечать ту самую недостаточность контента. Аудитория сделала вывод, что Макмиллан и команда просто схалтурили. А вот другая часть игроков сразу же начала искать в игре двойное дно.

Новый The Binding of Isaac включал в себя новый режим – режим «Жадности». Семь уровней, на каждом из них необходимо выживать в течение нескольких волн. В конце игрока ждал сильный босс, а также машина, в которую нужно было кидать все монетки, оставшиеся по итогам забега. И когда игроки, казалось, догадались, что именно определенное количество монет в этой машине откроет весь остальной контент, машина просто сломалась на цифре 109. Ровно на сто девятый час после выпуска игры вышел патч. Многие игроки считают, что число 109 выбрали потому, что именно на сто девятый час после выпуска Rebirth игроки отыскали The Lost. Однако некоторые уверяют, что это загадочное число ведет чуть ли не к 109 годам пыток

[1]

The pixels mean everything. Counting them, you get THIS:

1 8
6 9
8 2
6 6
1 1
7 3
7 6

So, what does it mean, right?... Well, consider this: the spaces that are far between them are actually twice as wide. Why? Because it's a blank space. It's actually a zero. THEN it reads this:

108 69 82 66 101 73 76

...

http://www.ascii-code.com/[2]

That translates into THIS: "lERBeIL"

And what's that nonsense? WELL.

http://imgur.com/lERBeIL [3]

What does that mean? NO IDEA. But go nuts in 3... 2... 1...

EDIT: Actually it's Genesis 30:35, the lost, 7-8 shadows, and a map. That's something.

ПЕРВЫЙ ЭТАП ARG. Загадка и разгадка вместе

в рассказе Харлана Эллисона «У меня нет рта, но я должен кричать». В общем, они не определились.

Тогда начались первые существенные подозрения. Макмиллан вел себя блестяще, возводя любопытство до потолка. В блоге он опубликовал пост, в котором пообещал вскорости исправить все ошибки дополнения. Один из пользователей, mariomob1979, выделил первые буквы каждой строки в послании Эдмунда. Получилось «ur so close», что можно перевести как «вы очень близко». В комментариях начались обсуждения, нашлись сомневающиеся, уверенные, что это лишь совпадение и никакого секрета нет. Но вскоре даже самые закоренелые скептики уверились в обратном.

ПОТЕРЯННЫЕ МАЛЬЧИКИ

Когда игроки все же набили в машину Жадности 999 монет, было получено достижение Generosity («щедрость»), и, как оказалось, это был ключ. Пользователь MetalAlex разгадал код, тем самым фактически расколов один из сложнейших элементов загадки. Он посчитал пиксели на картинке и перевел получившуюся последовательность цифр в ASCII, получив слово lERBeIL. Такая несуразная абракадабра оказалась частью ссылки на хостинг Imgur. Там была небольшая картинка – Потерянный на фоне восьми теней (в игре всего восемь персонажей мужского пола), карты и цитаты из Книги Бытия.

«AND HE REMOVED THAT DAY THE HE GOATS».
«И ОТДЕЛИЛ В ТОТ ДЕНЬ КОЗЛОВ ПЕСТРЫХ И С ПЯТНАМИ» (БЫТИЕ 30:35).

В этот момент все уверились, что началась масштабная ARG, Alternate Reality Game, игра в альтернативной реальности – своего рода интерактивное повествование, платформой для которого выступает реальный мир.

Спустя какое-то время после разгадки достижения Эдмунд выложил в Twitter фотографию, на заднем плане которой виднелся постер фильма «Пропащие ребята» (The Lost Boys), действие которого происходит в Санта-Круз, где находится компания Эдмунда Team Meat. Причем название его было явно скрыто намеренно.

Дальше – совсем прекрасно. Игроки начинают разбирать фильм. Во вступительных титрах висят объявления о пропавших людях, и точно такой же постер висит в одной из концовок The Binding of Isaac. И спекуляции на тему песен, титров и кадров продолжались бы еще очень долго, не найди брат пользователя Nirvanaguy007 в Санта-Круз тот самый постер с Исааком. Часть телефонного номера, содержащая трехзначное число, была оторвана. Несложно было догадаться, что это все то же самое число 109.

ИСКОМЫЙ ПОСТЕР «Пропащих ребят» – сразу за банкой

ОТЦЫ И ДЕТИ

Позвонив по указанному номеру, игроки услышали записанное обращение неизвестного мужчины. Два слова в сообщении были прокручены задом наперед. Когда их удалось восстановить, выяснилось, что говоривший – это отец Исаака, тот самый, что в игре появляется в виде топчущей врагов ноги. И он просит сына задать ему вопрос.

Кстати, еще одна теория, даже более интересная, была предложена пользователем ilikefork1. Он утверждал, что человек приветствует не Исаака, а Исава (в записи на самом деле сложно утверждать, произносит он Esau или Isaac). В Ветхом Завете Исав был сыном Исаака, а значит, голос говорящего принадлежит Исааку. Это в полной мере оправдывает использование в Afterbirth новой озвучки: голос по телефону и голос, озвучивающий названия карт и пилюль, – один и тот же и принадлежит актеру и музыканту Матиасу Босси. Но игроки предпочли двигаться по более простому, как кажется, пути.

Искатели правды совсем отчаялись и даже принялись спрашивать у Эдмунда его любимые места в Санта-Круз в надежде выпытать местонахождение новых загадок. Однако вскоре нужный вопрос был найден – это была старая подсказка с экрана предмета «Money = Power». Вопрос простой: «Где ты?» (Where are you?). Очевиднейшая отсылка к факту исчезновения отца Исаака. Через несколько часов после разгадки сообщение на автоответчике изменилось. Второе получилось еще более жутким, чем первое, и содержание его расшифровать было сложнее. Финальная версия содержала следующие слова:

УГАДАТЬ НОМЕР ТЕЛЕФОНА можно было и по частям цифр. Но если знаешь искомое число – так гораздо интереснее

«СООБЩЕСТВО ОТКРЫЛО… нечто скрытое!»

ВОТ ОНА, НАГРАДА за все труды, – та самая статуэтка с твиттер-аккаунтом Жадности

«CHRIST CALLS. GENEROUS GODS DON'T GUIDE HISTORY FOREVER. KNOWLEDGE GROWS. HIS FINAL FORM ENDS BEYOND GREED. WE NEED TO GO DEEPER».
«ХРИСТОС ЗОВЕТ. ЩЕДРЫЕ БОГИ НЕ ВСЕГДА НАПРАВЛЯЮТ ИСТОРИЮ. ЗНАНИЕ МНОЖИТСЯ. ЕГО КОНЕЧНАЯ ФОРМА ЛЕЖИТ ЗА ЖАДНОСТЬЮ. НАМ НАДО СПУСТИТЬСЯ ГЛУБЖЕ».

Но на нем все и остановилось. Эдмунд дразнил игроков как мог, но даже в новых твитах никто не мог найти никаких подсказок. Неужели начавшаяся так бодро ARG должна была закончиться вот так бесславно? Эдмунд взял ситуацию в свои руки и опубликовал следующую фразу:

«WE ALMOST REVEALED MORE EVIL RIGHT?»
«МЫ ПОЧТИ РАСКРЫЛИ ЕЩЕ БОЛЬШЕ ЗЛА, ПРАВДА?»

Из первых букв игроки получили слово WARMER («теплее»), а затем получили координаты дома 109 в городе Санта-Ана. Именно в этом городе находится офис Nicalis – разработчиков и издателей The Binding of Isaac: Rebirth. Неплохо все завертелось, правда?

ДОЛГОЖДАННЫЙ ФИНАЛ

В ночь на 15 ноября несколько пользователей Reddit начали свои поиски, принеся с собой лопату (указание взять ее они увидели во фразе «Нам надо идти глубже», отсылающей к лопате в The Binding of Isaac). Да и Макмиллан дал неплохую подсказку, поделившись с фанатами по поводу «мелочи под ногами». Можно пожаловаться, что все стало слишком уж очевидно, но игроки после всех испытаний определенно заслужили от Эдмунда послаблений. Интересно, что ранее журналист PC Gamer Том Маркс уже намекал игрокам на возможность нахождения подсказки под землей. На это ему указал сам Эдмунд в электронном письме.

В округе дома 109 игроки нашли постер с выдержками из Библии, картинку, показывающую жизнь человека от рождения до смерти, и горсть мелочи на газоне. Немного покопав, они обнаружили маленькую фигурку Жадности. Оказалось, у Жадности есть свой аккаунт в «Твиттере» (iamisaacsbody) – его имя было написано у статуи на голове. Вместе с фразой «Я тело Исаака. Исаак мертв. Покажи мне свой голос». Дальше игроки отгадали пароль от аккаунта и разместили от имени Жадности пару вопросов. В итоге, независимо от пользователей, Жадность сменил

пароль, и от его имени была опубликована картинка с сообщением «Сообщество открыло… нечто скрытое!». Очень скоро игру снова пропатчили. Теперь взлом машины Жадности на 999-й монете открывал нового персонажа – The Keeper. Он же продавец из магазина, мертвый Исаак.

Забавно, что основатель Nicalis Тайрон Родригез наблюдал за игроками и, когда они поняли, что за ними следят, уехал на своей машине. В Twitter он позже опубликовал смазанное фото одного из «исследователей». Позже они сами выложили на Reddit свою фотографию, тем самым ознаменовав самый настоящий Happy End для комьюнити The Binding of Isaac.

ПОИСКОВАЯ КОМАНДА Reddit в конце пути

ЧТО МЫ ДУМАЕМ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ

Пожалуй, эта ARG запомнится всем еще очень надолго. Поражает то, как грамотно разработчик учел ошибки прошлого раза, как он блестяще «отомстил» игрокам за то, что они сделали с загадкой Потерянного. Макмиллан всегда отличался нестандартным мышлением, но на сей раз он превзошел самого себя. Грамотно, интересно, просто весело было наблюдать за всеми этими полусумасшедшими, в хорошем смысле этих слов, людьми, которым правда не наплевать, что и где закопал Макмиллан в Калифорнии. Они потрясающие молодцы.

Этот пример еще раз показывает, насколько прекрасно бывает в своей сплоченности геймерское сообщество, насколько общие цели могут объединять людей и заставлять их искренне гореть друг за друга. Одно огорчило – что в русском комьюнити Исаака (кстати, не самом маленьком) никто совершенно не обратил внимания на то, что происходит. В крупных сообществах обсуждения гасли, не успев начаться, в социальных сетях только вопросы «что и когда», а попыток разобраться – нет, нам это не нужно. Русское сообщество будто просто проигнорировало. Понятно, что решить загадку окончательно можно было, только находясь в США, однако многие русские игроки, фанаты игры, узнавали о прошедшей ARG уже после того, как она была решена.

Очевидно, это связано с тем, что далеко не все из них читают Reddit, твиттер Эдмунда и англоязычные игровые издания. Это отмечают и те, кто собственноручно решал загадки Эдмунда: будь ARG более тесно связана с игрой, будь она глубже интегрирована в нее, больше игроков приняли бы участие и сформировавшаяся тусовка охотников на правду в итоге не оказалась такой узкой.

И в конце концов, если первые загадки были разгаданы с трудом, последние были довольно очевидны. Хотя у игроков все равно осталось множество вопросов. ARG по Исааку прекрасна еще потому, что и после ее прохождения все равно хочется дальше спекулировать на самые разные темы, перечитывать записи в твиттере Эдмунда и найти что-то еще, скрытое даже глубже. Удастся ли это – большой вопрос, хотя мы можем положиться на самого Макмиллана: он честно пообещал выложить в блоге изложение событий ARG от своего лица. Думаем, что оставшиеся загадки он раскроет сам.

И не забудьте, что Макмиллан спрятал на мосту в Санта-Круз аж 10 постеров с Исааком, аналогичных тому, что был найден для поиска номера отца. Возможно, это ваш шанс приложить руку к крупнейшему событию в истории The Binding of Isaac. ■

ЖАНР
Кооперативный экшен
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Fatshark
МУЛЬТИПЛЕЕР
Онлайн
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
vermintide.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Quad, 2.83 ГГц, 6 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i7, 4.00 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

WARHAMMER: END TIMES – VERMINTIDE

КРЫСОАПОКАЛИПСИС

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

До последнего с трудом верится, что скейвены – живущие под землей крысолюды – не лишены разума. Их нападение на Юбершрайк начинается как классический зомби-апокалипсис, и к событиям **Vermintide** город уже находится в лапах скейвенов. Но это как раз таки потому, что с головой проклятые грызуны-вредители дружат получше некоторых людей.

Warhammer: End Times – Vermintide опирается на опыт **Left 4 Dead**. Да настолько крепко, что термины из одной игры применимы в другой. И ведь очень неплохо получается.

PILLS HERE!

Юбершрайк состоит из нескольких не связанных друг с другом локаций, и на каждую полагается по одной самоубийственной задаче. Например, продудеть в Рог Магнуса или взорвать к демонам одно из гнезд скейвенов, после чего промчаться сквозь орды крысюков, конечно же. Все эти задания не сравнятся по длине ни с забегами в Left 4 Dead, ни с жестокой обороной в **Killing Floor**, ни с многоходовками в **Payday 2**, однако по накалу страстей запросто дадут сто очков вперед всем разом (разве что Killing Floor все-таки пожутче будет). Базовый постулат кооперативных забав – «не расходиться» – в Vermintide актуален вдвойне. Такая же основа тактики, как сбор тиберия в RTS.

Вот ваша команда тонет в гуще скейвенов, еле-еле прорубаясь сквозь их ряды. Скорее всего, назад, поскольку впереди толпа еще плотнее. Что делает AI-режиссер? Он натравливает на одного из защитников крысюка-убийцу, учившегося у охотника из L4D. Тот роняет человека на землю и режет его, пока сам не получит по башке. Другого товарища хватает «караванщик» – быстроногий гад с прикрепленной к длинной палке петлей, которую он затягивает на шее жертвы, чтобы утащить подальше от возможного спасения. Ну да, можете называть его курильщиком. Затем из-за угла маршевым шагом выходит патруль. О, это настоящий кладезь боли – шесть здоровенных скейвенов в тяжелой броне. Такие выдержат целый град ударов, а выстрелы от них порой просто отскакивают. И тут из темноты раздается зычный рык – крысогр явился. Танк, короче. И это еще не безвыходная ситуация.

Даже на самой низкой сложности неопершуюся команду загрызут за пять минут. Хотя кого я обманываю – это не низкая сложность, это нечто выше среднего. На «обычном» уровне панихиду будете справлять чаще, чем ругаться. А там еще есть высокая сложность, кошмар и катаклизм. Vermintide дико неприветлива по отношению к новичкам, да и старых знакомых истязает с завидным усердием. Правда, достигается подобное не ухищрениями ИИ, а простым количественным перевесом врагов. И некоторыми особенностями боевой системы.

ЛАБОРАТОРНЫЕ ВРЕДИТЕЛИ

Vermintide делали те самые ребята, что в свое время создали **War of the Roses** и **War of the Vikings**, поэтому особое отношение к холодному оружию в игре объяснять не нужно. Система фехтования нехитрая – потому что до сложных пассов и ложных ударов, как где-нибудь в **Chivalry: Medieval Warfare**, тут далеко. Есть быстрый выпад – с пониженным уроном, малым радиусом, и так далее. Есть мощный удар, ради которого надо замахнуться (а замах прерывается атакой). Зато результат впечатляет.

Можно уйти в блок и потихоньку тратить выносливость, тающую после вражеских пинков. Но стоять в блоке опасно, гораздо важнее вовремя отпихивать противника (тоже ценой выносливости) и бить в ответ. Благо на атаки ограничений нет и ничегошеньки не тратится. Модель довольно простая: наноси удары, отмахивайся, когда окружают, отпрыгивай в стороны и следи за тылом. Но при-

ОДНИМ УДАЧНЫМ ВЗМАХОМ можно снести грызуну его глупую башку. В случае с патрулями солдат это избавляет от массы неудобств

ОХОТНИК стреляет так быстро, что совладать с этим непросто. Порой лучше палить по очереди, чтобы успевать навестись на цель

менительно к каждому из классов тактика сильно меняется.

Дворф – чемпион по защите, ему надлежит блокировать массовые поползновения и время от времени бодро взмахивать молотом, отвлекая крыс на себя. Солдат склонен к нанесению эпического урона, для этого у него есть роскошная кувалда: даже легкий удар ею разваливает черепа на раз, а уж мощный сметает с пути целую ватагу скейвенов. Охотник на ведьм располагает к быстрому геймплею: он энергично орудует рапирой, стрейфится, ловко уходит от удара, а его парные пистоли сравнимы по скорострельности со скейвенским пулеметом. Лучница эльфийских кровей в ближнем бою уже не так полезна из-за пристрастия к слабым кинжалам, зато стрелы она мечет споро, и кусают они больно. Наконец, огненную волшебницу вообще нельзя пускать в рукопашную, она – единственный боец, способный «накрывать» огнем большие площади. Главное – следить за уровнем перегрева, иначе магичка вспыхнет сама.

Благодаря вашим успехам будет расти уровень профиля, после выполненных миссий выпадут новые мечи, посохи, громоздкий огнестрел. Тактику можно подстроить под себя: вооружить охотника на ведьм двуручным мечом и немного «потанковать», вручить гному здоровенную секиру и ринуться в гущу боя. У некоторых редких вещиц бывают особые свойства, но польза от них не так уж велика.

Победа, конечно, зависит от снаряжения, но еще сильнее – от умения его использовать, правильного передвижения, блокирования и уклонений. Знание местности – еще одно свойство, приходящее с опытом (парочка спрятанных аптечек или бомб могут спасти всю партию). В отсутствие должного навыка даже самая знатная кувалда не спасет своего владельца, иначе не вышло бы выполнить задания даже в первом акте, а традиционно чокнутый фактор случайности и без того умудряется испортить триумф по завершении очередной пытки.

ТРАКТИР «КРАСНАЯ ЛУНА» – физический эквивалент лобби. Каждому персонажу отведена отдельная комната, богатая деталями, но остальной мир их лишен

Беда – пустоватый мир. Нет, выглядит он шикарно: хотя Fatshark и накосячили с оптимизацией, Vermintide очаровательна. Лунный свет поблескивает на крышах, пушистые шкурки скейвенов так и хочется погладить (или побрить газонокосилкой, кому как). Но взглянуть, по сути, не на что – нет деталей, за которые цеплялся бы глаз. Нет элементов интерактивности, хотя их и пытались, видимо, внедрить посредством миссий по сбору сундучков с припасами и редких тросов, которые надлежит разрубать.

Веский контраргумент: Vermintide не дает почти ни секунды на то, чтобы оглядеться. Потому что наседают на выживших круглосуточно, с редкими перекурами, только успевай кровищу с лица утирать.

■■■

Fatshark повторили широкий жест коллег из Overkill: объявили, что будут избегать микротранзакций как чумы и ограничатся обычными DLC. Помните, чем это кончилось? Сейчас, впрочем, у Vermintide немаленькие шансы как раз таки переманить к себе часть раздосадованной аудитории Payday 2. Надеемся, игра обнаружит свою немощь уже после того, как ее насытят контентом. Пока Vermintide огорчает скудным списком миссий и их общей бедностью, но это, как мы видели на примере подобных игр, поправимо. Вокруг нее и ее дико затягивающего месива (вместе с прокачкой, которая никогда не кончается) уже собралось какое-никакое сообщество, а разработчики анонсировали первое бесплатное дополнение. Лишь бы игра жила и дальше. ■

ПОРАДОВАЛО:
– скейвены не дают спуску;
– достаточно компактная, но совершенно зверская боевая система;
– фэнтезийный Warhammer нынче птица редкая и долгожданная.

ОГОРЧИЛО:
– мир пустоват;
– заданий не так уж много, и они короткие;
– с оптимизацией все плохо, хотя сама игра работает стабильно.

ДОЖДАЛИСЬ?
Полку качественных кооперативных боевиков прибыло. Несмотря на озверевшую сложность и некоторые внутренние проблемы, в Vermintide хочется играть и играть, покорять новые вершины мазохизма и выискивать редкие ценные находки в грудах бесполезного хлама.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Хорошо»

ЖАНР Градостроительный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК Blue Byte
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ annogame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core i5 2.6 ГГц,
4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i7 3.4 ГГц,
8 ГБ, 2 ГБ видео

ANNO 2205

РОКФЕЛЛЕР НА ЛУНЕ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Многие века люди наблюдали за Луной. Тысячи лет их тоскующие взгляды устремлялись к ее светлому лику. Они измышляли все новые и новые фантазии, в мечтах обретшие плоть на поверхности Луны. Внеземные моря, древние цивилизации... Буйное людское воображение питало эти фантазии. Да, гражданин Земли, однажды это будет твоим.

Новый век отрезвил землян. Луна – не небесный рай, не сокровищница тайн. Луна – это огромный надгробный камень, ждущий своего покойника и лишенный жизни. Но изощренные земные умы нашли применение даже ей. Берегись, Луна, мы уже летим распиливать тебя на молекулы.

ГРЕХИ ОТЦОВ

Таков печальный приговор студии **Ubisoft**. В **Anno 2070** мы расхлебывали кашу, заваренную алчными предками, – родная планета после нового этапа глобального потепления повысила уровень своего бескрайнего океана. Человеческий род, испокон веков селившийся у воды, чуть не пошел ко дну вместе со своими мегаполисами. Небоскребы транснациональных корпораций стали исполинскими аквариумами среди океанских толщ.

Однако социум преодолел и этот порог, и в Anno 2205 мы строим новую корпорацию. Транснациональную – и немного межпланетную.

Годы идут, а Anno все про то же: строй города, добывай ресурсы, следи за балансом. Кампания встретит нас привычными ландшафтами. Остров в умеренном климате, в меру гористый, в меру лесистый. Идеальный для проживания новых сотрудников вашей GmbH, ООО или Inc.

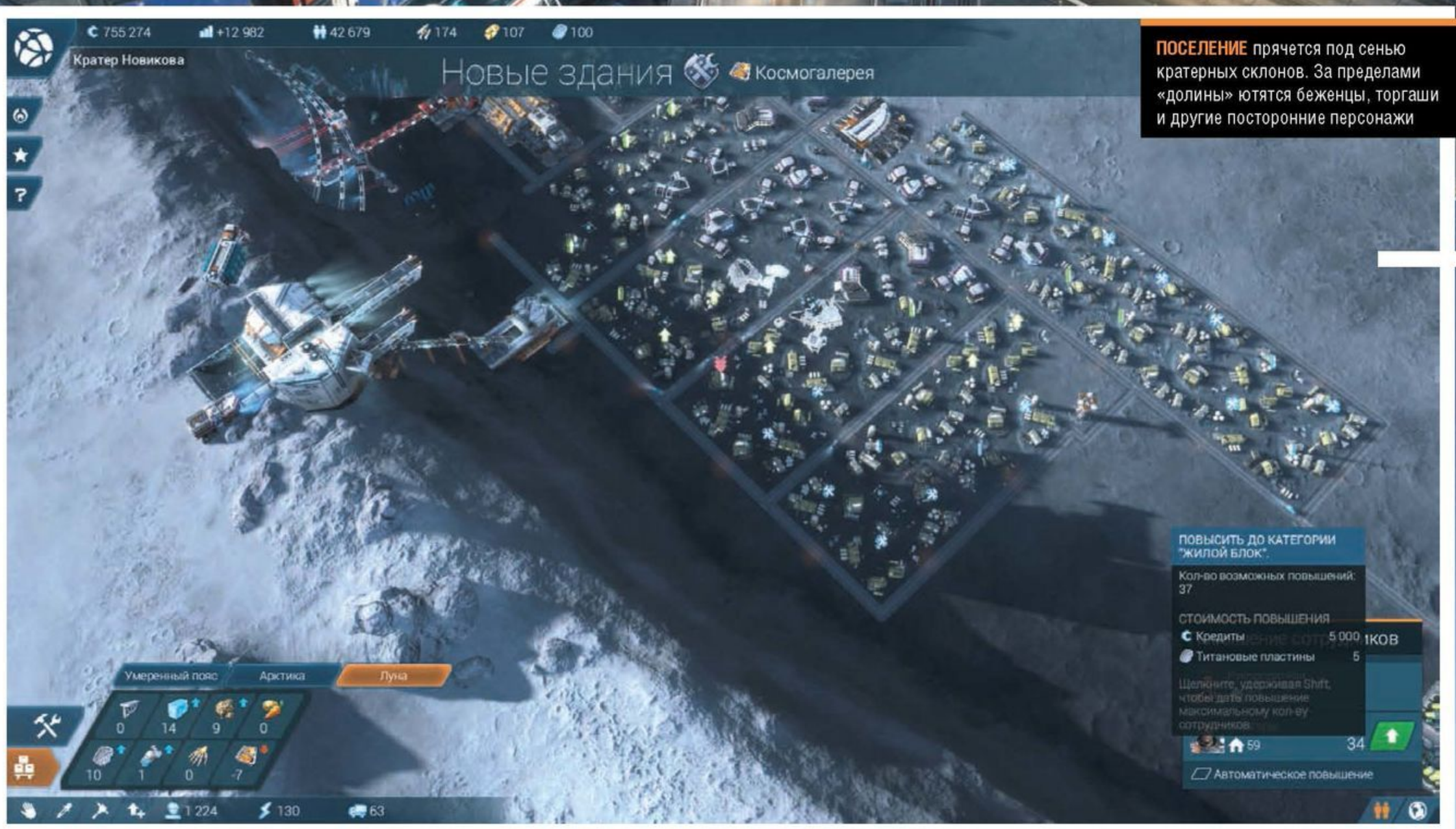
Сразу делаем поправку на XXIII век и на события прошлой части: индустрия будущего выглядит совсем не так, как сейчас или спустя полвека. Воду добывают огромные опреснители. Лесоруб не смеет дотронуться до вековых дубрав: материалы для построек делаются из биополимеров, производимых в замкнутом цикле. Рис выращивается на закрытых грядках. Ни один киловатт-час энергии не рождается путем сжигания ископаемого топлива: только ветер, только горячие источники, только мирный атом. Ну, еще метан – его сжигают, но без таких гадких выбросов в атмосферу, как у нефти или угля.

ОСТРОВ ЗОЛОТЫХ ПАРАШЮТОВ

Запросы у высшего общества растут и качественно, и технологически. Когда ваши рабочие мутируют в операторов, а те – в менеджеров высшего звена, им понадобятся омолаживающие инъекции (из водорослей, не из детских трупиков), нейроимплантаты, биоусилители (о которых «никогда не просили»). Для каждого из них приходится строить длинные производственные цепочки, которые усугубляются региональным разделением.

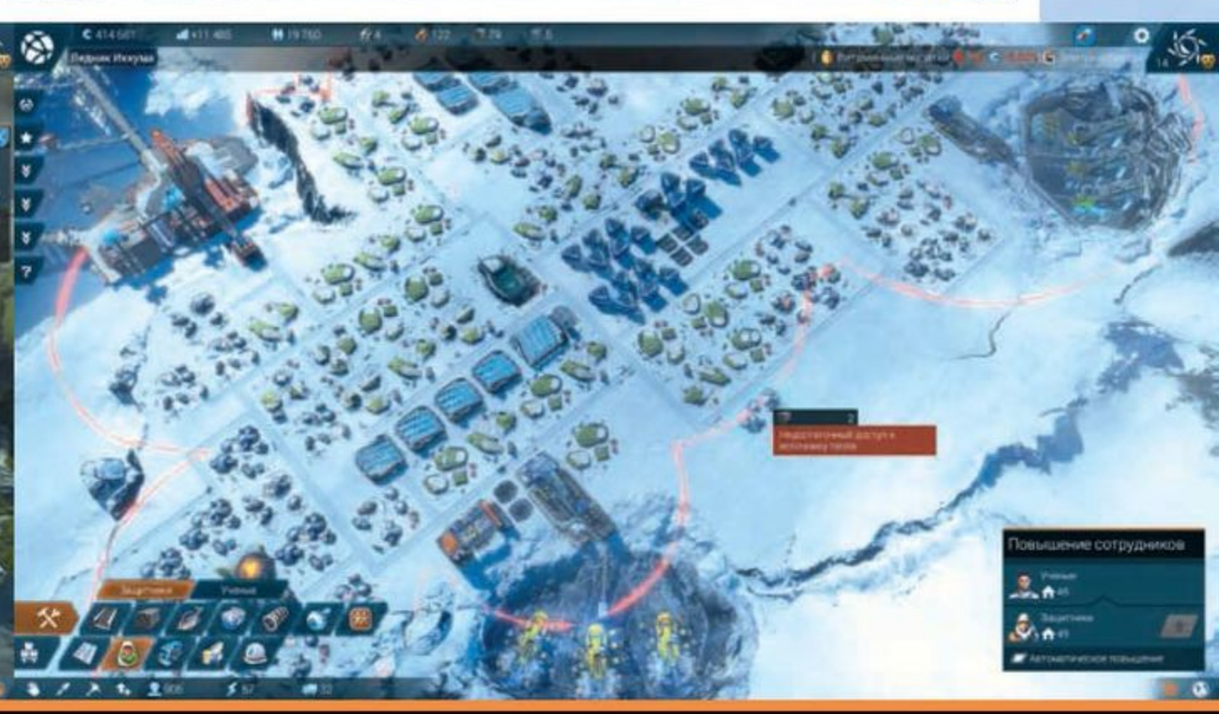
Придется бросать теплые края и двигать в Арктику. Полярное поселение – это не только уникальные товары, столь нужные капризным горожанам (вроде нейроимплантатов и квантовых компьютеров), но и совершенно иной принцип планирования.

ВЕРДИКТ



ПОСЕЛЕНИЕ прячется под сенью кратерных склонов. За пределами «долины» ютятся беженцы, торгаши и другие посторонние персонажи

БЛАГОДАРЯ новым жилым домам формата 2x2 ваш город украсят настоящие небоскребы. Жаль, что такие большие жилища недоступны в Арктике и на Луне



ЕСЛИ жилище хоть краешком выходит за пределы «отопительной» зоны – все, баста, никто там жить не будет. На старте так можно и все дело загубить

Вбитый в голову стандарт – жилые зоны ставить подальше от промышленных – ломается с первого пинка. Палатки полярников надо отапливать, иначе работники разбегутся, а отапливать их целенаправленно нельзя, местные экологи запретили. И единственно возможный источник – остаточное тепло от предприятий. Вот и получается, что мы сначала строим консервный заводик, а потом окружаем его палатками поплотнее и проводим дороги как можно экономнее.

К несчастью, баланс между регионами и не пытались толком наладить. Колония в умеренном климате – это четыре уровня развития граждан, множество цепочек и ресурсов. Полярный поселок же – придаток, который даже в лучшие времена не живет, а выживает и приносит символический доход. И жителей всего два вида.

MOND, MOND, JA, JA

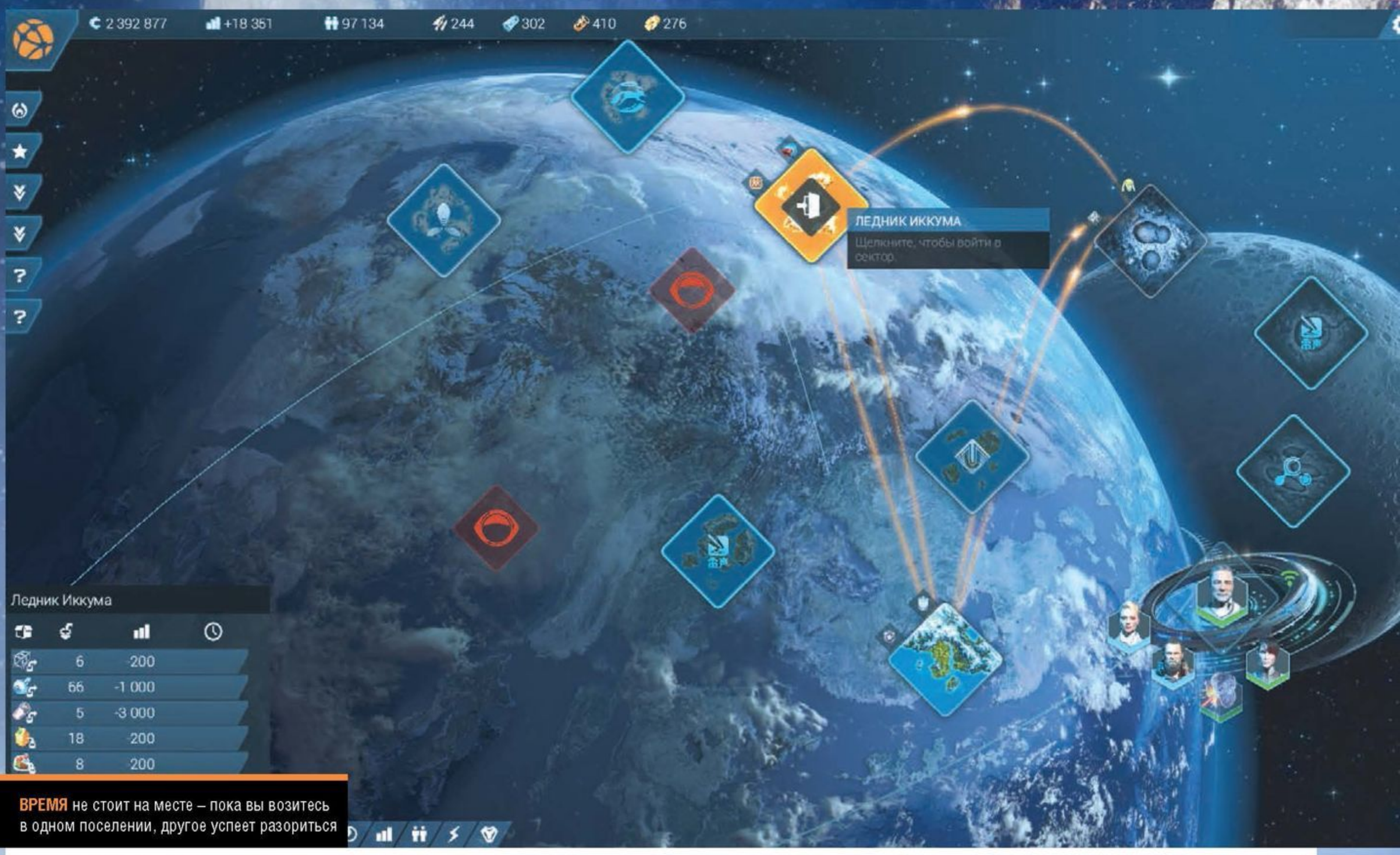
Луна – местечко еще более занятное. Астронавты селятся только в кратерах, и рассчитывать площадь тут гораздо удобнее. Однако расставить жилые модули просто так нельзя, метеориты немедленно разносят базу на части (это никак не отображается, просто работа встанет, а жители покинут свои «дома»). Генератор щита убережет колонию, хотя вспышки от сгорающих в энергетическом барьере камней еще не раз вас напугают.

Однако дождь из межпланетного мусора – мелкое неудобство по сравнению с дороговизной колонизации Луны. Какая-нибудь шахта с редкоземельными металлами обходится в 3000 кредитов. Без дополнительных модулей. В первые два часа игры эта сумма сравнима с общим доходом всей вашей корпорации. А некоторые высокотехнологичные производства и 16 000 поглощают не поперхнувшись.

Бизнес-план в итоге формируется непростой. Колония в умеренном климате – это локомотив, наполняющий ваши финансовые отчеты приходом и вмещающий основной массив сотрудников. Арктическая колония – убыточный поселок, потребляющий кое-какие товары извне (например, соки) и выдающий в ответ ценные высокотехнологичные прибамбасы.

Лунная же станция – баснословно дорогое удовольствие, которое тоже кое-что сжирает и кое-что дает взамен. А еще это бездонный источник энергии, надо лишь наладить особый контактный луч между ней и Землей и построить в кратере термоядерный реактор. Один такой агрегат будет питать всю вашу империю – если оснастить его модульными энергоблоками.

ВЕРДИКТ



ВРЕМЯ не стоит на месте – пока вы возитесь в одном поселении, другое успеет разориться

ЛИШНИЕ РЕСУРСЫ можно продать орбитальной базе «Станислав Лем». Но товар должен быть очень дорогим, иначе даже затраты на доставку не окупятся

МОДУЛИ действуют почти так же, как поля в прошлых частях: от четырех до восьми штук, ставятся только впритык к главному зданию. Но теперь еще и ресурс особый требуют

Вместо манипуляций с одной колонией, мы рулим целым комплексом, до девяти участков в сумме. Правда, макроменеджмент не так уж богат возможностями: в основном это организация путей снабжения, голосование в Земном Союзе и другие мелочи. Но в целом выстраивается свежая и любопытная схема, в которой заложен еще и механизм защиты от усталости: когда перед глазами мелькают то леса, то льды, то лунная пыль, долгая партия не успевает утомить.

ТИХИЕ СОСЕДИ

Кое-чем Ubisoft все-таки пожертвовала. Каждую локацию создавали вручную, поэтому их всего девять штук (не считая дополнительных за Season Pass). Это сказывается на реиграбельности – ведь и интерактивных или просто притягивающих взгляд объектов на каждой из них меньше. Помните, как было раньше, например, в Anno 1404? Тут башня ассасинов, там дворец шейха... Формально у вашей компании есть конкуренты, но они виртуальны и представлены аватарами в таблице результатов и столбиками на схеме.

Зато в каждом секторе прописано по одному мегапроекту, на который старательный CEO положит массу времени и усилий. На деле это огромный комплекс заданий: держи такой-то баланс несколько минут, найди ящики, привези персонал. А в конце мы построим платформу по добыче нефти и начнем эту нефть качать! Или починим исполинскую плотину и будем жечь киловатты мириадами.

Эти поручения хорошо оттеняют сюжетные миссии, а то те по структуре порой ничем не отличаются.

Вместо генерации карт – генерация заданий. Оставшаяся пустота заполняется как раз такими квестами. Их выдают или знакомые личности, или случайные NPC. Суть та же: подбери, найди, привези на базу. Единственный смысл все это делать – редкие ресурсы вроде иридия или графена, которые иначе не добудешь.

У ЛУННЫХ СЕПАРАТИСТОВ, конечно же, есть «сочувствующие» на Земле. Иначе как бы сепаратисты соорудили здесь базу, которую мы сейчас громим?

Можно и в бою их раздобыть, конечно. Сражения полностью вынесли «за скобки», ваш островной мегаполис никогда не увидит войны. Вся война нынче – на море (ahoy, Rising Tide!). Стайка кораблей с полосками HP (никакой детализации повреждений) обстреливает вражеские патрули, грабит хранилища и подбирает выпавшие ящики с ресурсами. Даже на самой высокой сложности эти битвы лишь минутное отвлечение, да еще и без настоящего вызова вашим способностям. Чем выше сложность, тем аккуратнее надо водить флот по карте, вот и вся наука.

■■■

ПОЛЯРНИКИ так и живут в палатках, даже когда их повысят в звании. Еще бы они не мерзли!

Anno впечатляет своими декорациями и окружает привычный геймплей макрооболочкой. Последняя создает проблемы и их решения, о которых прежде и речи не шло. Anno от этого, безусловно, выигрывает, а то многие после анонса **Anno Online** решили, что игра так и останется двухмерной браузеркой. Появились важные мелочи – модули у строений, транспортные лимиты, – малыми средствами меняющие игровой процесс.

Но кое-чего Anno лишилась. Карт мало, они недостаточно насыщены интересными элементами, сетевую игру не завезли. Опять же – не хватает брошенного нашим талантам вызова, нет таких неприятностей, с которыми справляешься из последних сил. Разве что можно угробить компанию, загнав ее в финансовый штопор. А вот поднимать свою корпорацию ввысь, к экономическим победам, – это вызывает все тот же безмолвный восторг. ■

ПОРАДОВАЛО:
– старые механики работают прекрасно;
– множество новых идей – от макроуровня до модулей к зданиям;
– ротация трех биомов помогает не озвереть от одинаковых пейзажей.

ОГОРЧИЛО:
– грустно без настоящих соперников;
– и без сетевых тоже грустно;
– компании средней обеспеченности вообще ничто не угрожает, кроме глупости игрока.

ДОЖДАЛИСЬ?
Anno 2205 свежа по виду и по сути своей. Прежние геймплейные схемы украсили полезными нововведениями, добавили глобальную составляющую и отправили игрока на орбиту. Даже жаль, что с такой роскошной корпорацией, которую вы непременно создадите, некому потягаться.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5

«Отлично»

ЖАНР Игра для вечеринки
ИЗДАТЕЛЬ Activision
РАЗРАБОТЧИК FreeStyle Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360, Wii U, iOS
САЙТ ИГРЫ guitarhero.com

GUITAR HERO LIVE

ЕЩЕ БИЛЕТ, ПОЖАЛУЙСТА

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

Рок. Рок ни за что и никогда не меняется. До недавнего времени то же можно было сказать и про серию **Guitar Hero**, которая вместе с **Rock Band** делила пьедестал аркадно-музыкальных игр, в то время как **Rocksmith** заняла нишу реалистичных гитарных симуляторов. Но **Guitar Hero: Warriors of Rock** показала невысокие результаты продаж и заставила Activision думать о перезапуске серии, а мы предсказывали, что после перерыва длиной в пять лет музыкальные игры могут снова вернуться на сцену. Как в воду глядели.

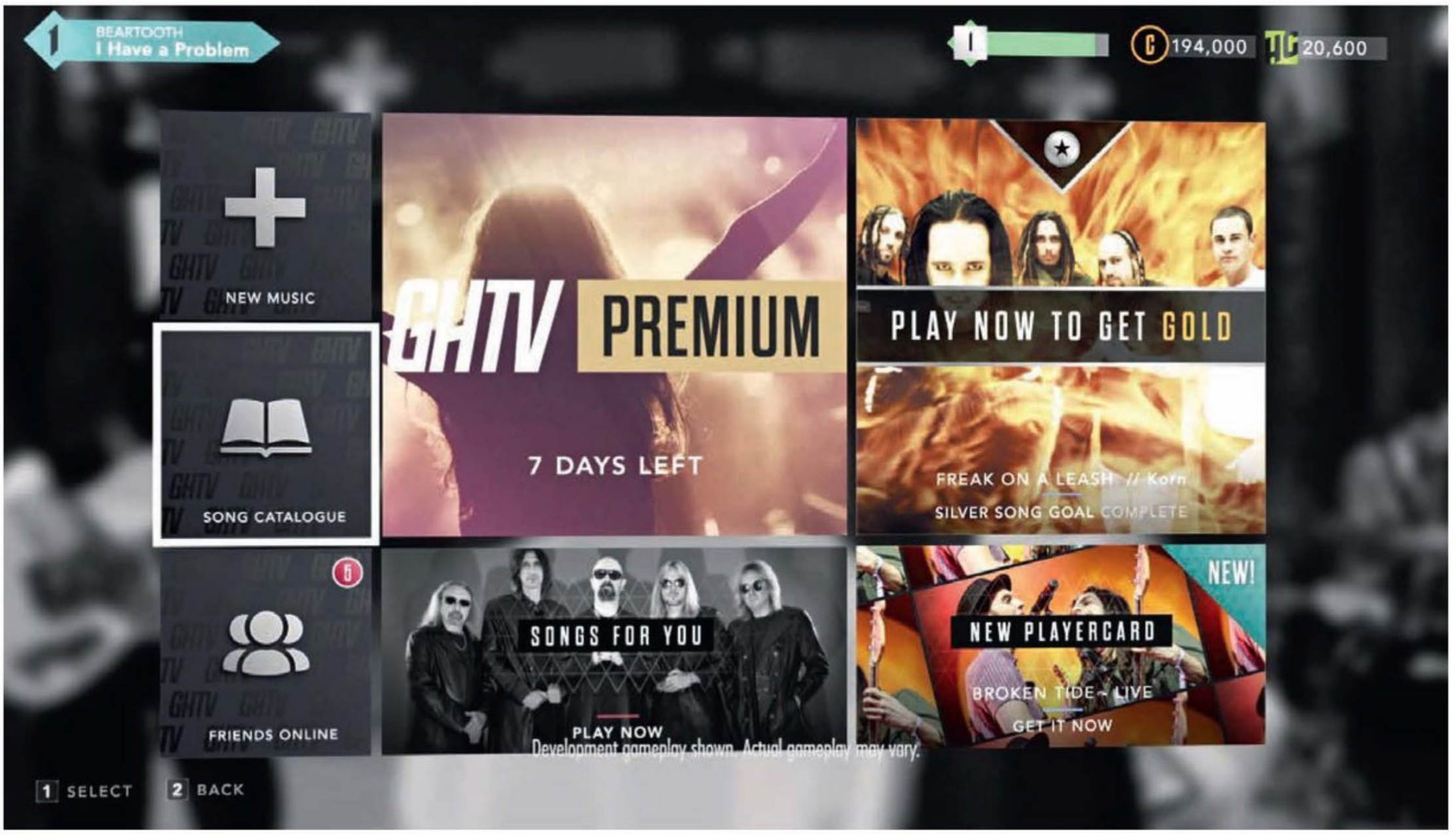
Новая гитара, новая концепция, новый разработчик и даже новые песни. **Guitar Hero Live** пытается усидеть не просто на двух стульях, а на целом столовом гарнитуре сразу. Что готовить – бурные овации или тухлые помидоры?

НАКОНЕЦ-ТО пластиковая игрушка превратилась в серьезный инструмент

ИЗГИБ ГИТАРЫ НОВОЙ

Первое, что бросается в глаза еще до запуска игры, – новая, принципиально другая гитара. Вместо откровенно пластиковой игрушки с жизнерадостно-разноцветными кнопками перед нами благородный черно-коричневый и чуть ли не лакированный инструмент, который со стороны выглядит солидно. Корпус навевает воспоминания о Fender и Ibanez, а не детских утренниках, как это было раньше. Серьезно, пока автор статьи ехал в метро и задумчиво разглядывал новый контроллер, его пару раз спросили, почему инструмент такого небольшого размера и что это за таинственная марка GH на грифе.

С гитарой поменялась и механика игры. Хотя мы все так же следим за нотным станом на экране и пытаемся вовремя попадать по клавишам, количество струн уменьшилось с пяти до трех, а вот количество кнопок, наоборот, увеличилось до шести. Звучит абсурдно? Отнюдь! Дело в том, что на каждой струне теперь можно зажать по две кнопки – верхнюю и нижнюю соответственно. Прибавьте к этому появившиеся впервые в серии баррэ (один и тот же лад, зажатый на всех струнах) и открытую струну и вы получите десять различных комбинаций. И это не считая многочисленных аккордов!



ЭТО ВТОРОЙ УРОВЕНЬ сложности, а ведь всего их пять

Главный вопрос, возникающий после всех изменений, – как это играется? Ответ умещается в два слова: сложно и круто. **Activision** мастерски поставила неопытных новичков и матерых зубров практически в равные условия, учиться (или переучиваться) придется и тем, и другим. К новой механике надо привыкнуть и буквально прочувствовать ее на кончиках пальцев, а до этого вы будете стабильно фальшивить и путаться. Александр Пушной, с которым мы общались на «Игромире», честно признался, что научиться хорошо играть в Guitar Hero Live даже сложнее, чем освоить исполнение тех же песен вживую.

Сравнение не лишено смысла – впервые Guitar Hero приближена к игре на реальной гитаре настолько, насколько позволяют аркадные ограничения. Конечно, это все еще не **Rocksmith**, но положение рук и пальцев будут знакомы любому музыканту, даже если он максимально далек от компьютерных игр. Дизайнеры Activision за пять лет смогли придумать совершенно новый контроллер, механика игры на котором дает почувствовать себя рок-звездой и при этом не путаться в нелогичных комбинациях.

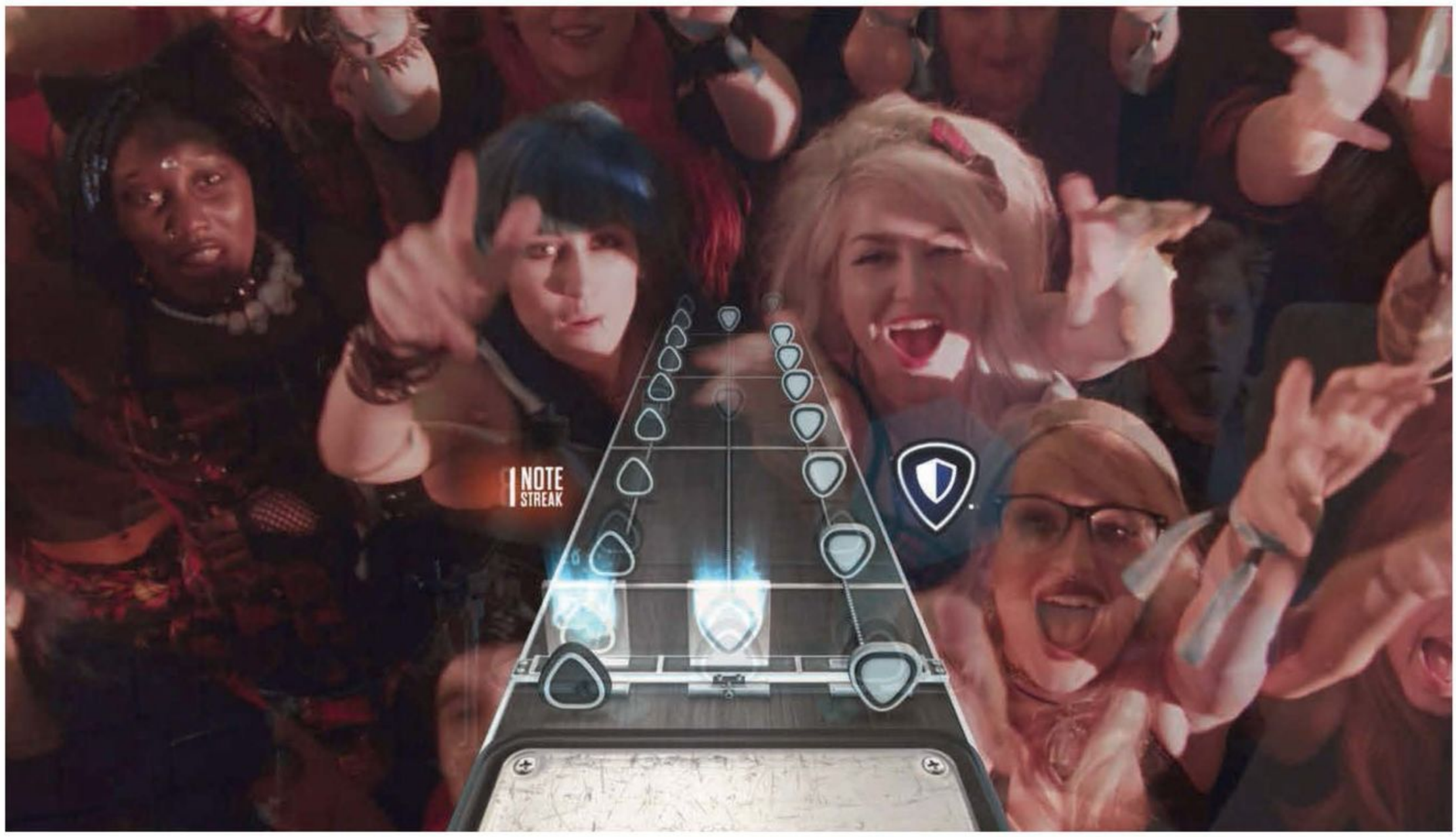
Уровней сложности теперь пять, и даже близкие из них отличаются как небо и земля – в этом заключается одна из основных странностей Guitar Hero Live. Взять, к примеру, Casual и Regular, которые предполагаются как «средние» и поэтому наиболее часто используемые уровни. В теории игрок постигает азы гитарного мастерства на первом, а затем оттачивает сложные элементы, аккорды и баррэ во втором.

По факту же спустя пару песен на Casual скучно становится даже тем, кто никогда не играл в Guitar Hero (оно и неудивительно – три минуты подряд жать одну кнопку), в то время как Regular оставляет мало шансов не только новичкам, но и опытным игрокам. Хотите подняться еще на ступень выше? Будьте готовы исполнять нечто среднее между «Полетом шмеля» и Thunderstruck небезызвестных AC/DC.

РЕАЛЬНЫЙ РОК

Вместе со старой гитарой в прошлое канул и мультяшный стиль. В Activision ответственно подошли к тому, чтобы сделать игру максимально реалистичной, и отсняли все концерты вживую (!), с актерами в зале и на сцене. Больше никаких гротескных Акселей Стилов и Джонни Напалмов – отныне мы выступаем в составах неизвестных групп на реальных сценах. Кампания поделена поровну между американскими и английскими подмостками, и отличаются они порой разительно.

Мы попробуем свои силы и в маленьких барах, где публика находится на расстоянии вытянутой руки и обливает нас коктейлями, и в андеграундных клубах с клеткой вместо сцены, и на огромных открытых



НА ОДНОМ ИЗ КОНЦЕРТОВ, если отлично отыграть все песни, мы эффектно прыгнем прямо в толпу

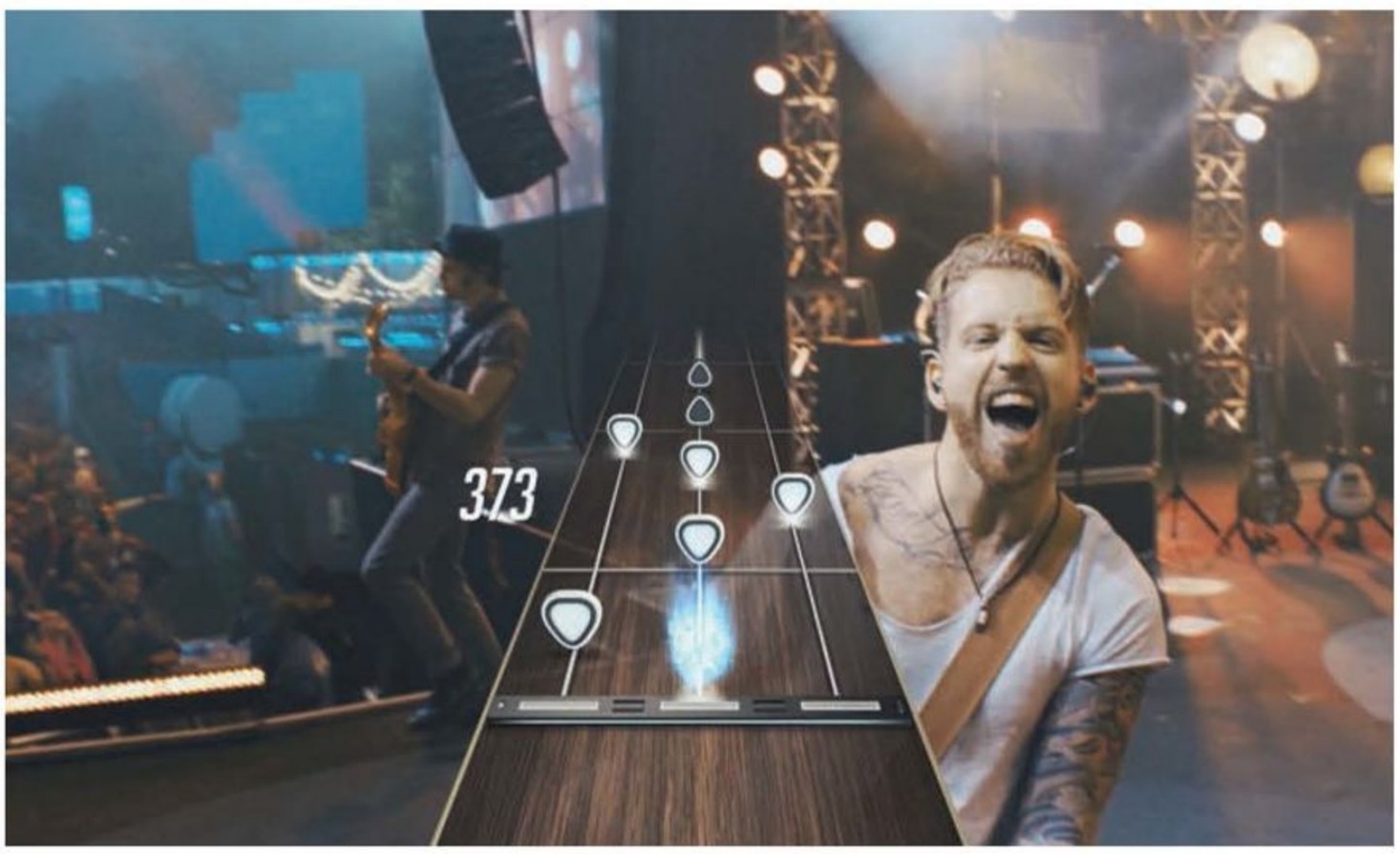
стадионах перед ревущей многотысячной толпой. Один раз даже окажемся на чисто девчачьем концерте: на сцене преобладают розовые и фиолетовые цвета, в репертуаре Аврил Лавин и Кэти Пэрри, а солистка перед выходом поправляет бант у любимого белого песика. И, черт возьми, это безумно весело!

За происходящим мы наблюдаем не со стороны, а от первого лица, как будто сами вовсю зажигаем (или лажаем) перед публикой. Любой концерт начинается с пути от гримерки до сцены, где мы знакомимся с остальной группой, получаем в руки заветный инструмент и слушаем последние наставления от звуковиков. Группа и работники сцены, кстати говоря, теперь не просто подыгрывающие манекены, а полноценные участники действия, и по их реакции можно четко понять, насколько хорошо идут дела.

Мажете мимо нот и заставляете уши кровоточить? Солист скорчит недовольное лицо, а барабанщик разведет руками в стиле: «Чувак, что за дела, моя бабуля и то зажигает круче!» Почувствовали драйв и набиваете комбинацию за комбинацией? Девчонка на басу задорно подмигнет, а рыжий ирландец за кулисами одобрительно покажет большой палец. Реакция заскриптована по времени песни, и иногда забавно наблюдать, как вы внезапно переключились с отвратительного исполнения на отличное (и такое бывает, поверьте), а ваши коллеги все еще воротят нос.

Но самые строгие, взыскательные и одновременно благодарные судьи, конечно же, зрители перед вами. Реакция публики напрямую зависит от вашего мастерства: играете отлично – и из зала будут нестись восторженные крики, а некоторые экзальтированные фанаты полезут на сцену танцевать. Но стоит пару раз ошибиться, и вы увидите недовольные лица, а в особо тяжелых случаях над головами взметнется недвусмысленное «U SUCK».

Правда, как и на реальном концерте, возможность посмотреть по сторонам и полюбоваться есть далеко не всегда – здесь бы по нотам попасть, не до зрителей. Поэтому в каком-то смысле живое окружение скорее не дает заскучать друзьям, которые сидят рядом и ждут своей очереди, чем исполнителю.



СОЛИСТ В ВОСТОРГЕ, концерт явно удался. Но впереди еще две песни

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия игры вместе с гитарой была предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: 5 часов в кампании и около 8 в Guitar Hero TV.

АКУЛЫ ШОУ-БИЗНЕСА

Кампания Guitar Hero Live традиционно для серии длится от силы четыре часа и проходится за один вечер. В сюжетную часть входит около 40 песен, в то время как на сайте есть список из более чем двухсот исполнителей и композиций. Душа хочет большего, а пальцы только разогрелись? Добро пожаловать на GHTV.

GHTV, или **Guitar Hero TV,** – это, как понятно из названия, собственный телеканал, а по совместительству отдельный режим игры. Здесь постоянно крутятся различные клипы, а вы можете в любой момент присоединиться к исполнению и посоревноваться с другими игроками. Да-да, теперь ваш результат сравнивается и выставляется на всеобщее обозрение, а вы получаете специальные баллы по окончании раунда. Хотите открыть доступ к любимым песням? Копите баллы.

Соревнования между игроками, баллы, открываемые песни – ничего не напоминает? Для полноты картины добавим, что впервые за историю серии для Guitar Hero не предполагается платных дополнений. Если у вас внезапно засосало под ложечкой и в голове зароились неприятные подозрения – вы совершенно правы, Activision встроила в Guitar Hero Live систему микротранзакций.

Работает она следующим образом: за внутриигровую валюту вы можете купить возможность сыграть любую понравившуюся песню. Другими словами, открытие песни еще не означает, что вы приобретаете ее в свою библиотеку – скорее берете в аренду. Кончились попытки? Готовьтесь копить баллы в GHTV, играя одну незнакомую песню за другой, или раскошеливаться. Такой подход особенно огорчает в свете того, что для Guitar Hero Live требуется специальный контроллер, сравнимый по стоимости с самой игрой (4 и 3 тысячи рублей соответственно).

Обидно, что из Guitar Hero пропал кооперативный режим с барабанами и несколькими гитарами. Все-таки появившаяся онлайн-составляющая не заменяет веселые вечеринки с совместным сбивчивым музицированием и фальшивым пением. Последнее, кстати говоря, осталось, но работает скверно – текст зачастую обгоняет музыку и попасть в ноты проблематично.

■■■

У Activision получился необычный перезапуск самой известной аркадно-музыкальной серии, который пытается совмещать свежие идеи с классическими наработками. Новый контроллер почти идеально балансирует между аркадностью и реализмом, а живые люди вместо мультяшных персонажей совершенно меняют атмосферу. С другой стороны, несбалансированность уровней сложности мешает привыкнуть к новой механике, особенно новичкам, а микротранзакции видятся как минимум спорным решением.

Но Guitar Hero Live стала не столько смелым экспериментом, сколько игрой, которая должна была ответить на вопрос – нужны ли сегодня музыкальные игры?

Однозначного ответа не получилось, но все-таки это скорее «да», чем «нет». ■

ПОРАДОВАЛО:
- Практически настоящая гитара;
- Атмосфера реальных концертов;
- Расширенный репертуар, от инди до электрохауса (Skrillex на гитаре!);
- Встроенный музыкальный телеканал;
- Харизматичный патлатый настройщик.

ОГОРЧИЛО:
- Несбалансированные уровни сложности;
- Система микротранзакций;
- AC/DC, Guns N' Roses, Aerosmith – где вся классика?
- Отсутствие кооперативного режима.

ДОЖДАЛИСЬ?
Guitar Hero Live получилась хорошим перезапуском, игру аккуратно осовременили и при этом оставили узнаваемые элементы. Несмотря на высокую цену, агрессивную модель микротранзакций и проблемы с балансом, игра оставляет положительное впечатление. А новая гитара – просто загляденье.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,5

«Хорошо»

ЖАНР
Приключение
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Nintendo
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
Nintendo 3DS
САЙТ ИГРЫ
zelda.com

THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES

ТРИЕДИНСТВО

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

The Legend of Zelda известна в первую очередь как большое приключение для одного игрока – возможно, потому, что ее мультиплеерные выпуски оказались недостаточно популярными. Не то чтобы они были плохими играми – вовсе нет! – просто им очень не повезло с платформами, на которых они выходили. **Four Swords** требовала четырех GBA, соединенных специальными кабелями, а **Four Swords Adventures** – GameCube, четырех GBA и четыре других кабеля, чтобы все это увязать воедино. Неудивительно, что в них почти никому не удавалось поиграть!

В последние же десять лет мультиплеер появлялся в серии лишь мимолетно, в качестве небольшого PvP-довеска. Tri Force Heroes идет наперекор этому тренду и впервые делает совместное прохождение «Зельды» доступным.

ПОДАЛЬШЕ ОТ ИСТОКОВ

Как несложно заключить из названий предыдущих мультиплеерных частей серии, они были рассчитаны на четырех Линков; в новом же выпуске герой в фиолетовом колпаке безвестно пропал, и спасать очередное королевство приходится оставшейся троице.

Королевство причем не Хайрул и даже не что-то похожее: в этот раз Линка и его друзей занесло в гротескную вселенную моды, где всех интересуют только одеяния, а главная трагедия аборигенов сводится к тому, что злая волшебница заколдовала принцессу так, что та не может снять с себя некрасивое трико. «Зельды», как правило, не славились своими сюжетами, но сценарий Tri Force Heroes совсем уж до карикатурного нелепый.

НАБОР МИРОВ довольно стандартный: лес, река, вулкан, ледяная пещера, крепость, пустыня, руины и облака

ПЕРЕД НАЧАЛОМ мультиплеерной сессии видно, какие костюмы выбирают ваши напарники и какие предметы используются на данном этапе

Из оного королевства для свободной прогулки доступен только городок с тремя магазинами да замок на полтора зала – и только. Все, чем предстоит заниматься в игре, – прохождение данженов; помимо этого, тут и делать-то, собственно, нечего. Это, с одной стороны, ожидаемо, ведь игра-то кооперативная, а с другой – немного обидно, потому что в ней остается все меньше от «Зельды»: и одноименная принцесса в сюжете не фигурирует, и исследования мира, главной «фишки» оригинала и визитной карточки многих последующих выпусков серии, тут нет. Только камерные, лаконичные и выстроенные по единому шаблону комнаты подземелий.

РАБОТАЮЩАЯ СХЕМА

Шаблон простой: на входе в каждый данжен троица героев разбирает три ключевых предмета, использования которых требуют местные головоломки. Затем Линки при помощи новой экипировки активируют переключатели, добираются до нужных кнопок или убивают всех врагов (чаще последнее), и появляется трайфорс, телепортирующий героев на следующий этап. В конце четвертого уровня их ждет босс и долгожданный лут. Вот, собственно, и всё.

Головоломки, за которыми тут приходится проводить большую часть времени, довольно разнообразны, но при этом в массе своей просты и требуют достаточно очевидных и типичных для «Зельды» действий. Подтянуться крюком к тому колышку; зажечь файерболом огонь; перекинуть товарища через пропасть, чтобы тот вас с другого конца подобрал бумерангом; кинуть зажженную бомбу под рычаг, чтобы было время встать на платформу, которую он поднимает, – такого плана задания.

Бесхитростны и бои: каждый Линк вооружен и мечом, но многих врагов надо или атаковать дистанционно, или оглушать – тут-то и пригождаются ключевые предметы. К каждому из боссов, само собой, нужен свой подход, активно задействующий все или почти все предметы, выдаваемые на входе в данжен.

Важнее же всего – лут. Tri Force Heroes рассчитана не на одно прохождение, и после того, как вам покажут концовку, игра не закончится, а предложит возвращаться в уже пройденные подземелья с целью сбора материалов для новых костюмов.

Одежда героев упрощает прохождение подземелий. Например, костюм горона позволяет Линку не получать урона от огня, одеяние принцессы увеличивает шанс выпадения «сердечек», а прикид мечника откроет дальнобойную атаку простым мечом. Есть и костюмы, повышающие эффективность соответствующих ключевых предметов – например, увеличивают радиус поражения бомб (впрочем, учитывая, что бомбы тут наносят урон и своим, в этом случае «апгрейд» может принести больше вреда, чем пользы). Для решения головоломок это все не требуется (TFH можно пройти, вообще

ПРИ МНОГОКРАТНОМ НАЖАТИИ на иконки на тачскрине их изображения на основном экране у каждого игрока будут расти в размерах, привлекая к себе внимание

не переодеваясь) и поможет в первую очередь в боях.

При повторном возвращении в уже пройденный уровень можно выбрать себе дополнительное испытание: снизить максимальный запас здоровья, пройти этап, рассчитанный на участие лучника, с использованием одних лишь бомб или найти все спрятанные воздушные шарики. Одно из испытаний превращает игру в подобие Final Fantasy Crystal Chronicles, обязывая всех героев держаться на одном экране с артефактом, который нужно тащить с собой.

СООБРАЗИТЬ НА ТРОИХ

В Tri Force Heroes можно играть и одному – хотя, как и в случае с практически любой кооперативной игрой, это настоятельно не рекомендуется. В одиночку каждым из трех Линков надо будет управлять вручную по очереди – те двое, что находятся не под вашим контролем в данный момент, будут торчать на месте как истуканы и не получать урона, если только не грохнутся в пропасть. В целом это не так неудобно, как может показаться на первый взгляд, но довольно нудно и требует большей сноровки, чем игра с напарниками.

Пожалуй, самое удивительное в Tri Force Heroes – то, насколько в нее удобно играть через онлайн с незнакомцами. Казалось бы, без прямой коммуникации никак не добиться слаженной работы, необходимой для решения головоломок, однако крайне скудного набора пиктограмм (выглядящих ну очень мило) на деле хватает, чтобы напарники друг друга понимали и делали то, что нужно. Напарник показывает иконки – «сюда!», «подними», «кинь», «используй предмет», и если не с первого, то со второго раза получается догадаться, как преодолеть очередное препятствие. У Nintendo вновь получилось благодаря введению жестких ограничений добиться того, что общение людей через ее игру получается ярким и необычным.

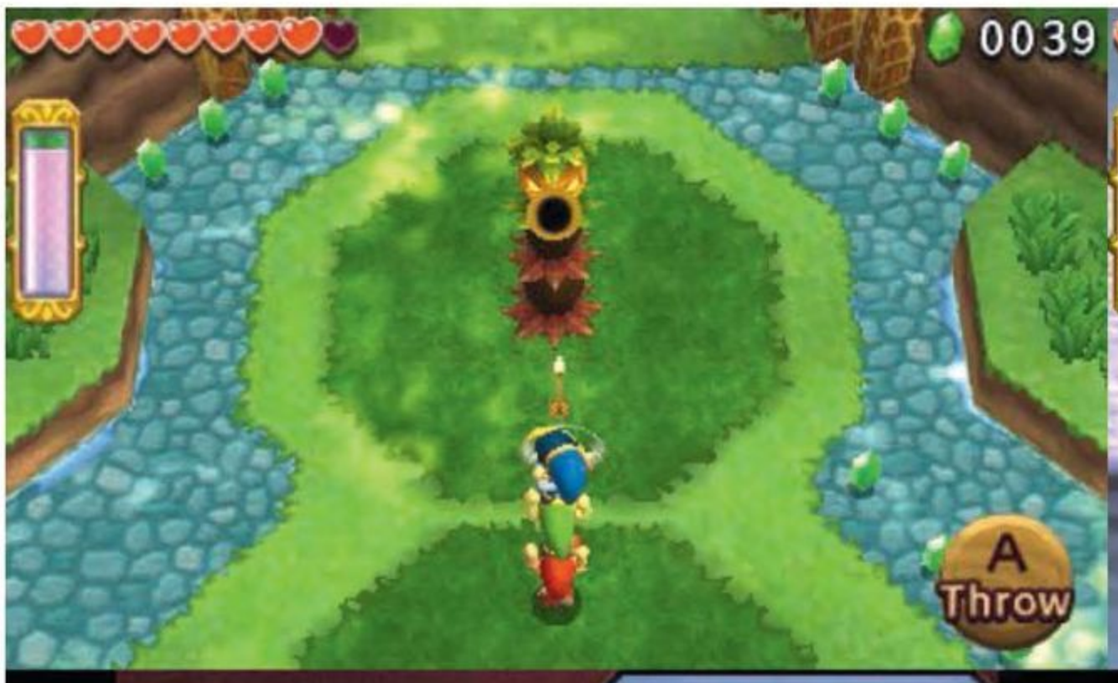
ПРИ МНОГОКРАТНОМ НАЖАТИИ на иконки на тачскрине их изображения на основном экране у каждого игрока будут расти в размерах, привлекая к себе внимание

НА КАКОЙ ВЫСОТЕ этот шар – одного Линка или двух? Иногда не сразу получается правильно считать игровую информацию

На месте и PvP-режим, бывший в предыдущих двух оригинальных выпусках серии на портативках – **Phantom Hourglass** и **Spirit Tracks**. Трое Линков соревнуются в живучести на небольших аренах, используя заработанные в кампании костюмы и знакомые предметы. Победитель тут определяется наибольшим количеством «сердечек» к моменту окончания раунда (а длится он всего пару минут), так что выиграть запросто может тот, кто будет сидеть в укромном уголке и ничего не делать.

ВСЕ ПОЗНАЕТСЯ В СРАВНЕНИИ

Tri Force Heroes многим хороша. Уровней много, и они разнообразные: где-то нужно бороться с темнотой, где-то – с буйны-



В ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ можно управлять одновременно передвижением нижнего и действиями верхнего Линков

ИГРА СООБЩИТ всем вашим напарникам, сколько рупий вы утащили из очередного сундука – пусть завидуют!

ми ветрами; на пути героев встанут и зыбучие пески, и бурные воды. Мотивация для повторных прохождений есть, да и, что самое важное, играть можно и в одиночку, и втроем через интернет, и даже с одной копией игры через Download Play. Но хотя TFH и стала самой доступной из мультиплеерных частей серии, она во многом уступает своей предшественнице – Four Swords Adventures.

Tri Force Heroes очень сильно полагается на механику «тотема», когда три героя становятся на плечи друг другу, чтобы достать до находящихся повыше переключателей или врагов. При этом угол камеры фиксирован, ее никак нельзя развернуть, чтобы понять, на какой именно высоте находится цель. Хорошо, если рычаг находится на двух четко прорисованных ступеньках, – а что насчет того летающего монстра? Для него нужно двух Линков ставить в «тотем» или трех? Или, может, до него вообще нельзя достать, а мы только зря пытаемся?

В то время как Four Swords Adventures под конец предлагала головоломки, которые могли поставить в ступор всех четверых игроков, Tri Force Heroes в плане пазлов более чем проста – и пытается компенсировать это упором на бои. Которые никогда не были сильной стороной простеньких изометрических частей серии. Боссы тоже хороши далеко не все. Финальный противник в седьмом мире, например, сразу же предельно понятен и требует лишь слаженной работы команды, в то время как в конце четвертого мира приходится гоняться за быстрым (и ранящим касанием хвоста) змеем в условиях ужасно неотзывчивого управления – ведь битва проходит на льду. Неужели кому-то нравится, когда персонаж не слушается команд?

Неудобства в боях заставляют обратить внимание на то, что Tri Force Heroes не избавилась и от самого дурацкого элемента FSA – ограниченного количества жизней. Погибнете четыре раза в одном данжене – придется начинать сначала и повторно окучивать уже знакомые головоломки. И зачем это только придумали?

Самое главное упущение Tri Force Heroes – в том, что в ней потерялся дух соперничества, которым была пропитана вся Four Swords Adventures. FSA предлагала после каждого уровня втайне от других проголосовать на своем GBA за самого полезного и самого вредного члена команды и не скупилась на награды. Во время прохождения же у каждого Линка была своя линейка здоровья, и это тоже подстегивало проходить игру получше, чтобы красоваться перед товарищами целехонькими «сердечками». В TFH здоровье общее, и повеселиться за чужой счет уже не выйдет.

А еще FSA была настоящей «Зельдой». С титульной принцессой, с Гэноном, с Хайрулом, с деревнями и NPC, с мини-играми, с темным миром и аутентичным саундтреком. TFH же, увы, совсем не такая.

■■■

Tri Force Heroes сможет порадовать не всех поклонников The Legend of Zelda. Тут нет открытого мира, нет многих типичных для серии элементов, да и боев – весьма примитивных – чересчур много. Однако решать головоломки в компании друзей тут весело и удобно как никогда. ■

ПОРАДОВАЛО:
– увлекательный игровой процесс;
– большой ассортимент разнообразных уровней и испытаний;
– широкий набор опций для мультиплеера, включающий в себя Download Play.

ОГОРЧИЛО:
– почти ничего от «Зельды» не осталось;
– слишком много боев;
– пропал дух соперничества;
– нет фиолетового Линка.

ДОЖДАЛИСЬ?
Tri Force Heroes – «Зельда» лишь по своей механике. Это хорошая кооперативная игра, в которую интересно играть не только с друзьями, но и даже с незнакомцами без войс-чата, однако до титула лучшей мультиплеерной «Зельды» она не дотягивает.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

ЖАНР Хоррор
ИЗДАТЕЛЬ Nintendo
РАЗРАБОТЧИК Koei Tecmo, Nintendo SPD
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА Wii U
САЙТ ИГРЫ nintendo.com

FATAL FRAME: MAIDEN OF THE BLACK WATER

ФОТОСЕССИЯ ИЗ АДА

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Серия **Project Zero**, она же **Fatal Frame**, взяла на Западе продолжительный тайм-аут: с выхода последней переведенной на английский язык части прошло десять лет. Пятый по счету выпуск фотохоррора оказался на поверку в чем-то современным, а в чем-то архаичным.

ЭКЗОРЦИЗМ ЧЕРЕЗ ДАГЕРРОТИП

В былые времена Project Zero почти на равных конкурировала с тяжеловесами жанра хоррора – **Silent Hill** и **Forbidden Siren**, во многом благодаря своей боевой системе. Во многих ужастиках бои сводились к тому, чтобы забить врагов подвернувшейся под руку палкой или попросту пристрелить. Project Zero же нашла невероятно изящный способ сделать героя и очень уязвимым, и одновременно способным постоять за себя.

Все враги в Project Zero – призраки, способные проходить сквозь пол и стены и появляющиеся где и когда им вздумается, что само по себе ставит героя в незавидную ситуацию. Справиться с ними можно при помощи особого фотоаппарата под названием «камера обскура»: запечатлевая неупокоенный дух на особой же пленке, мы помогаем ему окончательно распрощаться с бренным миром.

Битвы, таким образом, проходят исключительно от первого лица, что тоже создает напряженность: угол обзора ограничен объективом камеры, и приходится постоянно крутиться, чтобы избежать атаки сзади. Бездумно щелкать затвором смысла мало: крупные планы более эффективны, а лучше

всего выждать, пока враг сам на вас нападет, и запечатлеть его именно в тот момент. Так вы нанесете больше урона и получите возможность сделать еще несколько снимков подряд «забесплатно» – это и есть тот самый Fatal Frame.

За удачные снимки и победы над призраками вы получаете очки, которые можно потратить на приобретение полезных предметов, а также улучшение камеры и линз для нее. У каждой линзы есть своя особенность, на использование которой тратится собираемая с врагов энергия. Например, можно нанести многократно усиленный урон, восстановить часть здоровья, замедлить врага или остановить его.

Наконец, от пленки зависит наносимый урон и то, как скоро можно будет сделать следующий снимок. Быстрые атаки бьют слабо, мощные – медленно, а со всех сторон хорошая пленка оказывается исключительно редкой. Приходится экономить и с умом подходить к выбору «боезапаса» для каждого боя.

Все это в большинстве своем справедливо и для предыдущих частей серии, однако фотографировать призраков на удивление интересно и в 2015 году. Особенно потому, что в качестве фотоаппарата выступает сам геймпад, передвижения которого в пространстве в точности совпадают с поворотами «камеры обскура». Эту особенность, впрочем, можно отключить и крутиться при помощи аналогового стика.

НИЧЕГО ЛИШНЕГО

Многие хорроры конца девяностых – начала нулевых вынуждали игрока не только сражаться, но вдобавок блуждать по локациям в поисках ключей от бесконечных дверей и решать дурацкие головоломки.

Ранние Project Zero не были исключением, зато Maiden of Black Water почти полностью отказывается от этого рудимента и делает акцент на том, что у нее получается по-настоящему хорошо, – на атмосфере и боях. А если путь герою все же преграждает некое препятствие – как правило, нужно сделать фотографию с указанного ракурса. Это заставляет внимательнее изучать локации и отлично сочетается с тематикой.

Игра совершенно не стесняется своей линейности: она постоянно напоминает, что именно нужно сделать, не позволяет выйти из нужной локации и даже предлагает при нажатии определенной кнопки «проводить» вас до цели, как в **Dead Space**.

Впрочем, в Maiden of Black Water хватает и совсем архаичных элементов. Скажем, двери, которые нельзя открыть, потому что

СКАНДАЛ! Из западных версий пропали чрезмерно откровенные наряды героинь. Противники цензуры шумно хоронят игру

ГЛАЗА АЯНЭ, как обычно, находятся чуть выше того места, куда вы сейчас смотрите

их якобы «удерживает неведомая сила», – отличительный признак совсем уж ленивого геймдизайнера. Использовать исцеляющие предметы можно только на отдельном экране инвентаря во время паузы – где такое видано в консольных играх 2015 года выпуска?

НОЧЬ СУРКА

Maiden of Black Water не связана напрямую со своими предшественницами, но определенную преемственность видно: фамилии Куросава и Хинасаки не раз звучали в ранних частях серии.

Сюжет тоже типичен для **Project Zero**: на некой горе проводились страшные-престрашные ритуалы, после чего она стала проклятым местом, населенным духами умерших, которые склоняют к самоубийству забредших туда живых.

Троица героев, обладающих способностью видеть призраков, отправляется на гору по разным причинам: Миу, дочь героини первой **Project Zero**, ищет давно пропавшую мать, писатель Рэн хочет понять тайну своих видений, а девушка Юри стремится спасти, кажется, всех подряд без разбора.

Maiden of Black Water не может похвастаться цельным сквозным сюжетом: она сильно фрагментирована, и ее фрагменты чрезмерно однообразны. Стандартная глава проходит по следующему шаблону: кого-то из персонажей злые призраки побуждают уйти на гору и поучаствовать в очередном жутком ритуале, а другой герой отправляется следом, находит беднягу, выручает и возвращается вместе с ним назад. Всего в игре шестнадцать глав. Полтора десятка раз герои идут на гору, полную опасностей, чтобы вскорости вернуться обратно.

И это жутко, кошмарно, невероятно портит всю игру.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: Wii U
СКОЛЬКО: восемнадцать часов

МОДЕЛЬКИ ПЕРСОНАЖЕЙ замечательные. Жаль, что их лица способны выразить от силы полторы эмоции

И без того не хватающий звезд с неба сценарий растягивается и ударяется в самоповтор. Немногочисленные локации, так радующие глаз при первом визите, на третий раз теряют всякое очарование. Постоянная беготня по одним и тем же местам превращается в рутину, не имеющую ничего общего с хоррором. Из-за того, что в начале каждой главы герой получает полный запас пленок и лечилок, который не успевает даже потратить толком, менеджмент и даже сбор ресурсов становятся совершенно ненужными элементами, а прохождение – чрезмерно легким.

И оно начинает все больше утомлять: интересного контента в Maiden of Black Water часов на пять, а длится она едва ли не пятнадцать.

А ведь после завершения основной сюжетной линии Maiden of Black Water выкатывает еще одну, где главную роль играет знакомая нам по **Dead or Alive** ниндзя Аянэ. У нее нет чудо-фотоаппарата, и она вынуждена проходить мимо призраков втихаря, ненадолго ослепляя их фонариком. Для стелса механика пятой Project Zero, прямо говоря, не очень подходит, сюжетная подоплека мытарств Аянэ тоже вышла скучной, и после пятнадцати часов однообразия возвращаться во все те же локации, пусть и играя за новую героиню, не тянет совершенно.

■■■

Поначалу Project Zero: Maiden of Black Water кажется отличным хоррором, способным порадовать как поклонников старых частей серии, так и современных избалованных игроков. Но уже спустя несколько часов интрига исчерпывает себя, накатывает усталость от повсеместных повторов в механике и невменяемости в сценарии – и доигрывать приходится уже через силу. ■

ПОРАДОВАЛО:
– приятная графика и дизайн персонажей;
– интересные бои, идеально использующие геймпад Wii U;
– нет головоломок.

ОГОРЧИЛО:
– разбиение на отдельные (и одинаковые) главы;
– игра искусственно затянута;
– убогий сценарий;
– чрезмерно низкая сложность.

ДОЖДАЛИСЬ?
Maiden of Black Water имела немалый шанс стать превосходным хоррором, но, увы, погрязла в самоповторах, а порождаемые ими предсказуемость и скука – смертный приговор для любого ужастика.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,5
«Средне»

ЖАНР Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Iron Tower Studio
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ irontowerstudio.com

THE AGE OF DECADENCE

ВСЕ ПРЕЛЕСТИ УПАДКА

ЕГОР КУКЛИН

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 2 ГБ, 512 МБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Дождались! Одиннадцать с лишком лет понадобилось команде Iron Tower, насчитывающей шесть человек, чтобы наконец-то выпустить The Age of Decadence, ставшую для ролевого жанра своего рода «Сталкером» в смысле чудовищно долгих сроков разработки. Эта игра – не просто возвращение к классическим идеям, как, например, Pillars of Eternity, а живое явление из минувшей эпохи. Потом, кровью, слезами и бог знает сколькими переделками концепции создатели сумели донести ее до нас.

Теперь пришла очередь игроков обливаться потом в попытках понять и победить игру. И вовсе не из-за того, что The Age of Decadence плоха, отнюдь нет. Просто эпоха за эти годы успела смениться, а потому нравы и вкусы стали совсем другими.

ВИДЕТЬ ЭТОТ ЭКРАН придется чаще, чем хотелось бы, но желание бросить игру при этом не возникло ни разу

PAX APOCALYPTICA

Картина перед нами открывается не из самых солнечных. Некогда правившая половиной мира Империя превратилась в постапокалиптическую пустошь после вторжения чужаков из-за моря. Три знатных дома грызутся за власть, остатки имперской армии мечтают о новом мировом порядке, купцы проворачивают махинации, убийцы убивают, воры воруют, и всякий норовит обмануть, предать и нажиться на других – и все это на фоне римской эстетики, сочетающейся с высокими технологиями прошлого.

Подземные комплексы из песчаника и мрамора, где свитки пергамента валяются среди консолей и голопроекторов. Высокие минареты магов, с лифтами и силовыми полями. Легионер в соответствующих доспехах и при ростовом щите, возящийся с «волшебным» плазменным генератором, твердя мантры «духу машины». Каменные «демоны», гордо величающие себя «кремниевой формой жизни», и роботы-на-паучьих-ножках. Спящий криогенным сном бог, ждущий, когда кто-нибудь доберется до храма, где он заточен, и освободит его...

Выходит не просто павший Рим, а этакий фэнтезийный вариант Империума из Warhammer 40 000, только куда более запущенный: здесь технология в сознании людей окончательно слилась с магией, а «цивилизация» и «стабильность» – какие-то страшные слова. Оригинальный образ-

ВРАГОВ МНОГО, НО У НАС ПОЗИЦИЯ ЛУЧШЕ. Атаковать они смогут самое большее вдвоем, а стрелкам придется подойти поближе

НА АРЕНЕ ГОРОДА МААДОРАН можно подраться ради богатства, славы и отличных трофеев с побежденных противников. Заодно и потренируетесь

Битва за перевал Харрана – одна из крупнейших в игре по числу участников и по степени напряженности. Помереть под конец от случайной стрелы – раз плюнуть. Сурово, правдоподобно и неимоверно обидно

чик постапокалипсиса, не заезженный и далеко не банальный – на вопрос «Как мы дошли до жизни такой?» однозначный ответ получить очень непросто.

HOMO NUMERICUS

Ваш персонаж появляется в этом чудном мире вовсе не героем и даже не потенциальным героем. В занюханном городишке Терон его статус варьируется от «совсем никто» до мелкой сошки на побегушках у какого-нибудь преступного воротилы, влиятельного торговца или высокопоставленного аристократа.

Восемь «предысторий» – восемь персонажей и восемь разных подходов к ролевой системе. Впечатляющей, надо сказать. Восемь характеристик, двенадцать «мирных» и одиннадцать боевых навыков – и никаких подсказок относительно того, что, когда и для чего.

Как создать дееспособное альтер эго? Представим, чем ему предстоит заниматься.

Логично предположить, что вору пригодится умение срезать кошельки и вскрывать замки, да и немного... хитроумия не повредит. Купец полагается на хорошо подвешенный язык и умение до хрипоты торговаться за последнюю монетку, а привыкшему решать проблемы силой наемнику нужно хорошо владеть оружием. Труднее всех ученому и претору – эти должны и себя защитить суметь, и профильные навыки не забыть. Но всем и каждому не помешает освоить древнее знание, а то ни одна древняя машина не откроет вам своего назначения.

В приложении всех своих умений, во взаимодействии с миром и проявляется главная особенность The Age of Decadence. Вы куда меньше путешествуете, чем изучаете и экспериментируете. Почти любое действие сопровождается текстовым квестом – будь то попытка перелезть через стену, кого-нибудь обокрасть, тихо прикончить или навешать лапши на уши. Всегда есть хотя бы пара подходов к решению вопроса: стену можно одолеть самому или с помощью крюка-кошки, деньги добыть мошенничеством или кражей, а когда пытаешься объегорить – попытаться звучать убедительно, блеснуть знаниями или, скажем, прикинуться кем-то другим.

И все это, повторюсь, текстом. The Age of Decadence – не столько привычная игра, сколько тщательнейшим образом проработанная интерактивная книга с десятками путей и исходов, о большей части которых вы при первом прохождении даже не узнаете.

На ход игры влияет масса факторов, будь то навыки героя, его предыстория или его одежда. Сюжетных линий несколько: основная, «божественная» и семь независимых, но складывающихся в единую «человеческую» историю: по одной на три знатных дома и четыре организации – вездесущую криминальную структуру «Сорок воров», гильдию убийц, купеческий Коммерциум и Имперскую гвардию. Целиком картина происходящего складывается только тогда, когда вы пройдете игру несколь-

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия игры куплена автором задолго до релиза во времена «раннего доступа»
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: около двадцати часов экспериментов с бетой и еще пятьдесят – на три прохождения полной версии.

ко раз и осмотрите ее со всех доступных сторон, а за одно прохождение рискуешь не увидеть и четверти всего, что может произойти.

Не все так гладко, как хотелось бы. The Age of Decadence любит нарушать собственные правила, например, предлагая воину блеснуть познаниями в коммерции или алхимии. Поэтому главное – держать очки навыков про запас и сохраняться перед каждым квестом. Неспортивно, но хотя бы не застрянете, а то здесь это вполне реально. Это тоже привет из былых времен, но совсем не тот, которому обрадуешься.

MORITURI TE SALUTANT

Сражений в The Age of Decadence при желании можно избежать: персонаж-дипломат имеет все шансы ни разу не коснуться оружия, если не будет гулять по подворотням и дерзить кому не следует. И, пожалуй, тогда игра проявляет себя в самом интересном свете.

Схватки здесь... специфические. Умные, сложные, но специфические. Они пошаговые и очень напоминают битвы в первом Fallout, но куда жестче – далеко в не каждый бой здесь можно ввязаться с уверенностью. Вы всегда на грани. Здесь не прощают ошибок, не дают поблажек, а также частенько провоцируют вспышки ярости, потому что умирать в сражениях придется много, со вкусом и зачастую предельно глупо – из-за промаха при вероятности попадания в 90% или чересчур везучего противника.

На самом деле выйти победителем можно всегда. Вопрос только в том, как лучше всего подготовиться и сколько перезагрузок пережить. Ключ к успеху – понимание механики, в частности, того, как рассчитывается шанс попадания и урон, а также почему «прочнее» и «мощнее» не всегда равно «лучше». Толще доспехи – меньше подвижность; надежнее шлем – хуже обзор и, следовательно, шанс попасть в цель; тяжелее оружие – больше очков действия требует удар.

Оружие подбирается больше исходя из личных предпочтений. Кому-то нравится точность и скорость в обращении с кинжалами, кто-то, напротив, надеется на редкие, неуклюжие, но сокрушительные удары двуручным топором. Способны помочь

ТРИ ВЛАСТИТЕЛЯ – Антидас, Гэлий и Меру – одинаково жадны до власти, пусть и применяют разные методы. Один хватается за первое, что подвернется, второй не слезает с насиженного места, ну а третий умело пользуется маской религиозного фанатика

ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ – первое испытание. Напортачив при создании персонажа, его можно запросто запороть. В этом случае – с летальным исходом

и алхимия, и ремесла, коль скоро на их развитие хватает очков навыков. Доспехи можно облегчить и укрепить, оружие – заточить и отравить. Заглатываем зелья, рассовываем по карманам бомбы и склянки с горючим маслом – и шансы на успех тут же увеличиваются.

Правда, нет гарантии, что удача будет на вашей стороне. Нет смысла продолжать лезть в драку, когда первым же ходом персонажа валят наземь ударом кувалды и оставляют без трети здоровья, – и нет предела праведному гневу, когда едва живой противник вдруг умудряется нанести критический удар едва живому герою и отправить вас переигрывать последние минут двадцать, ведь ни лечиться, ни сохраняться в бою нельзя (а автосохранение, как назло, делается не перед боем, а с его началом). Бессмысленно, беспощадно, порой раздражает – но умудряется не надоесть. Почему?

А потому, что победа в бою становится не обыденным делом, а достижением, чудом. Сложно сказать, стоит ли краткое чувство триумфа нервных переживаний и часов переигрываний, но тут так задумано. И поступаться принципами разработчики не собирались и не собираются.

■■■

Противоречивая картина выходит, верно?

Однако ни постоянные смерти, ни необходимость бесцеремонно «подглядывать» последующие события и загружаться, чтобы с ними справиться, не мешают восприятию сюжета и мира, не портят впечатление от замечательной... книги? Или игры? Книги-игры, игры-книги. Ведущей игрока через историю со множеством неочевидных выборов, зачастую не снабженных ничем, кроме краткого описания да номера страницы, на которой выясняются последствия. В наших краях из таких были «Верная шпага короля», «Тайна капитана Шелтона» и другие.

У ДОТОШНЫХ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ со временем соберется целая коллекция необычных предметов непонятного назначения, идущих по категории «артефакты»...

...а самые упорные раздобудут симпатичный «болтер» и даже силовую броню. Воистину, внимательным да воздастся

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:

Официальный перевод на русский выполнен силами поклонников и на очень достойном уровне – это касается и терминов, и всех текстов и реплик. Техническая реализация прихрамывает, но это редко бывает проблемой.

Боевка при этом кажется не к месту? Ничуть – в книгах-играх есть место и сражениям. Вечные перезагрузки ломают книжность, сбивают темп? Не так уж сильно, тем более что и в игрокниге можно «сохраниться» с помощью обыкновенной закладки и «переиграть» момент в случае необходимости. А ролевая система? Ну, для книжного формата она тяжеловата, но и чужеродным элементом не кажется.

Недостатки? Предостаточно. Если отбросить битвы, одно прохождение отнимает от силы пару вечеров. Города и локации пустоваты и местами зияют явно недоделанными кусками. Концовки в большинстве своем скомканы и не оставляют никаких долгоиграющих вопросов, а последствия решений незначительны. Сотая с гаком перезагрузка какого-нибудь заковыристого сражения не введет в исступление только самых стойких.

Это далеко не всё... но продолжать отчего-то не хочется. Может быть, потому, что хоть кто-то за всю историю ролевого жанра решил отбросить стереотипы и сделать нечто по-настоящему необычное? Настоящий артефакт, пусть и не без изъянов.

Разработчики, к слову, уточнили, что The Age of Decadence – это только начало. Сначала будет дополнительный контент, затем «рогалик» на ту же тему, а в планах у них новая большая ролевая игра в духе «Пасынков вселенной» Хайнлайна. Будем надеяться, работа над ней не займет еще с десяток лет. ■

ПОРАДОВАЛО:

– мало на что похожий, по-настоящему особенный мир;
– одно прохождение может оказаться совсем не похожим на другое;
– огромное пространство для экспериментов с навыками;
– уйма хорошо написанного текста.

ОГОРЧИЛО:

– обилие моментов, непреодолимых без сохранения-загрузки;
– чрезмерно беспощадные сражения;
– бедное и статичное окружение;
– не все моменты доведены до ума (особенно страдают концовки).

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра-метафора, искусно вплетающая в сюжет и мир свою сущность и идею. Реликт времен «старой империи» – не то квест, не то ролевка, зубодробительная и малопонятная обитателю «империи» современной.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

АСИММЕТРИЯ В ИГРАХ

Или почему много контента – это плохо

КИТ БУРГУН

Привет, меня зовут Кит Бургун. Я автор игр **Auro** и **100 Rogues**. Сейчас я расскажу вам о таком понятии, как асимметрия в видеоиграх. Давайте быстро определимся – это понятие означает неравные способности у одного или нескольких игроков с самого начала партии. Персонажи **Street Fighter**, расы в **StarCraft**, колоды в **Magic: The Gathering** – все они подходят под определение видеоигровой асимметрии (и для краткости разные объекты далее будут называться просто *персонажами*).

Внесу ясность: асимметрия, возникающая в ходе игры (к примеру, я съел все ваши пешки, а вам не досталось ни одной моей), – дело другое и в тексте не рассматривается. И некоторые виды «врожденной» асимметрии – как, скажем, в играх, где одна из сторон исходно нападает, а другая обороняется (**Counter-Strike**), – я тоже обойду стороной, главным образом потому, что проблемы в них не вижу.

Разбора заслуживает то, что я называю «видеоигровой асимметрией». Она дает игрокам выбирать асимметричные силы по вкусу еще до того, как начнется сама игра. Поэтому здесь я объясню, в чем проблемы такой асимметрии, и предложу несколько идей по ее правильному использованию.

КАК ОБЫЧНО ДУМАЮТ ОБ АСИММЕТРИИ

Для начала поговорим о том, что происходит сейчас – и почему. Откуда вообще пошла идея выбирать персонажа до начала игры? В шахматах, го и других абстрактных играх ничего подобного нет. Член футбольной или бейсбольной команды не выбирает себе «набор способностей» до начала матча. Не может он в одном матче стать быстрым, а в другом крайне выносливым. Выбором в такой ситуации занимается тренер или менеджер команды, причем это спортивный менеджер ищет *лучших* игроков в свою команду, а не выбирает из группы стратегически равных элементов сооб-

разно своим предпочтениям, опыту и прочим личным факторам.

Асимметричная модель стала преобладающей в дизайне игр всех форм и размеров. Почему? Я изучал этот вопрос, беседовал на эту тему со многими людьми, и вот основные причины, которые мне приводят снова и снова.

«Добавляет разнообразия». Первейший ответ на вопрос, зачем в игре персонажи, – «для разнообразия». Основная мысль такова, что в отсутствие асимметричных сил игра слишком быстро выдыхается. Есть и те, кто верит, что чем больше разнообразия – тем лучше, и поддерживает все новые и новые добавки контента в игровую систему.

«Так проще освоить игру». Здесь все просто и ясно: если разделить игру между персонажами и позволить игроку играть только за кого-нибудь одного, ему будет достаточно освоить только партию этого персонажа.

«Поддерживает разную манеру игры». У каждого игрока свой стиль – склонность к определенным решениям, уровень агрессии и так далее. Тут нам хотят сказать, что можно выбрать персонажа, наиболее подходящего вашей манере игры, и утверждают, что это хорошо.

«Поддерживает предпочтения игроков». К примеру, вы обожаете StarCraft, но терпеть не можете терранов – по какой-то причине вам до смерти скучно за них играть. Вот и отлично, теперь вы можете играть за зергов или протоссов, а терранов не касаться вообще.

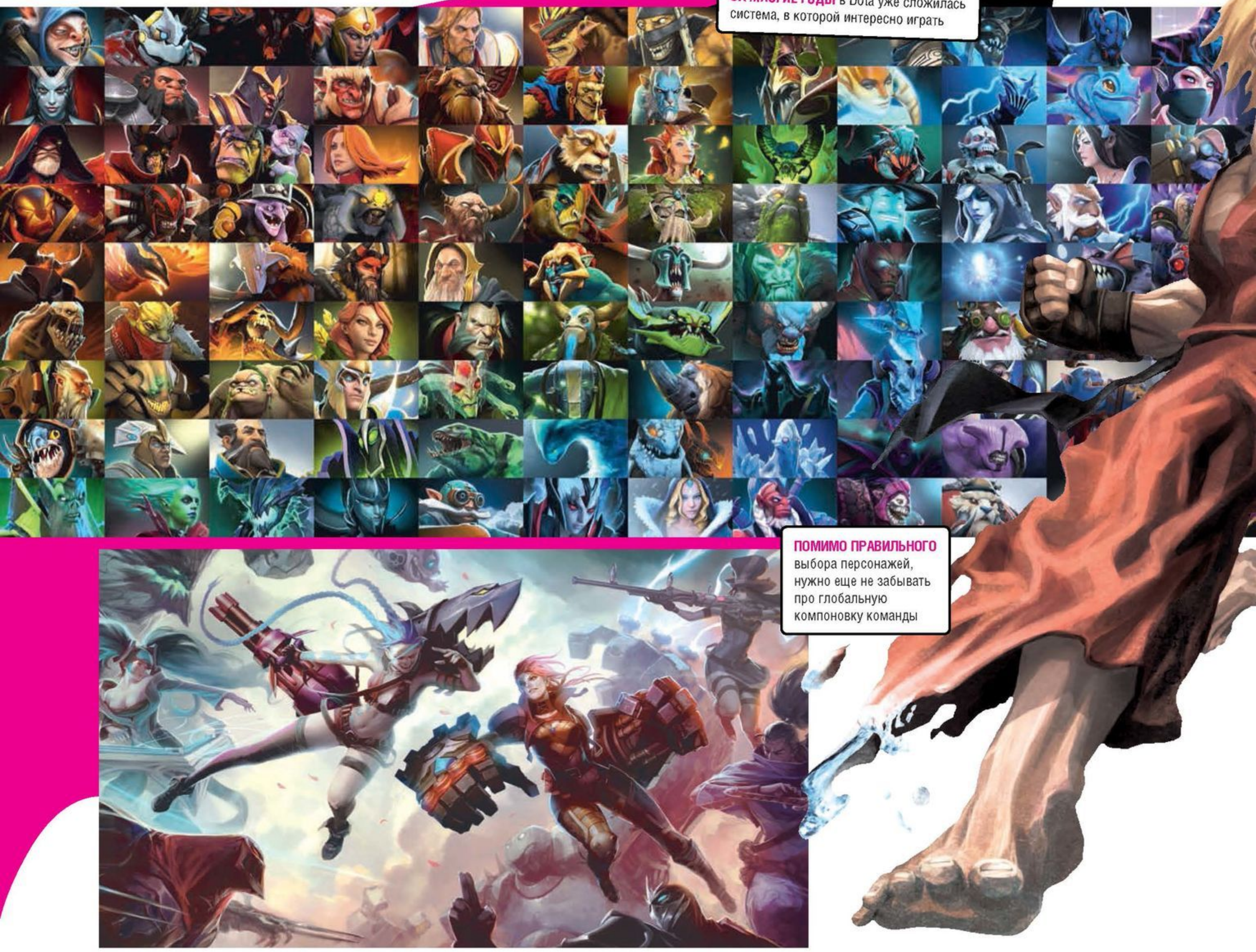
КОНТРАРГУМЕНТЫ

У меня есть возражения почти по всем вышеперечисленным пунктам – или хотя бы по допущениям, на которых они построены.

«Добавляет разнообразия». У нас уже есть неасимметричные игры, интерес к которым сохраняется годами, – дизайнерские настолки вроде **Puerto Rico** или **Through the Desert** и даже те самые древнейшие шахматы и го. Во многих таких играх интерес и разнообразие поддерживаются просто за счет хорошего, сильного набора правил.

Аргументы о «разнообразии» исходят из допущения, что система сама по себе – без довесков контента – интересной быть попросту не может. Сторонники такой точки зрения просто не могут себе представить достаточно глубокую игровую систему, в которой заключены огромные возможности для разнообразия. Их можно понять: мы по-прежнему только открываем для себя «интерактивный системный дизайн», и, честно говоря, пока что системы у нас получаются в основном не очень увлекательные. Чтобы надолго завладеть вниманием взрослого человека, им нужно что-то дополнительное – асимметрия, технические навороты, важный социальный посыл... Но мне совсем нетрудно представить, что со временем у нас станет получаться намного, намного лучше.

«Так проще освоить игру». Согласен, что-то в этом есть. Но в современном исполнении совокупное влияние видеои-



ЗА МНОГИЕ ГОДЫ в Dota уже сложилась система, в которой интересно играть

ПОМИМО ПРАВИЛЬНОГО выбора персонажей, нужно еще не забывать про глобальную компоновку команды

гровой асимметрии на легкость обучения скорее отрицательное – главным образом потому, что такой подход поощряет дизайнеров добавлять в систему слишком много контента. Для начала достаточно освоить одного персонажа – отлично, но, чтобы играть как следует, вам придется выучить ВСЕ правила, не только то, что касается одного персонажа. Персонажей в таких играх обычно очень много. То есть на практике имеем легкий старт и очень длинную дистанцию для освоения игры.

«Поддерживает разную манеру игры». Симметричные игры тоже так могут. Любая относительно глубокая игра с достаточным простором для стратегии поддерживает самые разные манеры.

И вообще, действительно ли это хорошо – поощрять и поддерживать манеру игрока? На мой взгляд, игры – это во многом обучение, часто – обучение нестандартным, парадоксальным стратегиям, помогающим играть лучше. Допустим, вы от природы агрессивный игрок, предпочитающий ломиться вперед. А в стратегической игре вам может понадобиться удержать себя в руках – научиться не поддаваться инстинктивным порывам. Подстраиваться под чью-то манеру игры – по мне, все равно что подстраиваться под слабых игроков. Игроков, независимо от их склада характера, должна интересовать оптимальная стратегия.

«Поддерживает предпочтения игроков». Этот аргумент тоже легко оспаривается. Я, например, предпочитаю не играть против Рю – значит ли это, что меня нужно оградить от схватки с ним? А если я предпочитаю, чтобы Рю швырялся в меня исключительно хадокеном? А если предпочитаю играть только против игроков, которые гораздо слабее меня? Я считаю, что место для настроек в игре есть, но это должно быть что-нибудь вроде «включить/выключить музыку» или «изменить размер окна».

Мне кажется, что отчасти здесь действует поветрие «видеоигры – сломанные игрушки»; мы привыкли играть со своими стратегиями. Идея тонко настроенной и оптимизированной стратегической игры, которая не переживает вмешательства в свои правила, миру видеоигр по-прежнему несколько чужда.

Наконец, принцип «да игроки могут просто не играть в те части игры, которые им не нравятся» позволяет дизайнерам расслабиться и клепать для своих игр посредственный и просто некачественный контент. В конце концов, не нравится – не играйте! У такого подхода несколько проблем, здесь проще всего объяснить одну – ловушку «хреновых персонажей». Кто-то же возьмется играть за такого персонажа, не зная заранее, что он хреновый, и потеряет на этом массу времени.

Это мои возражения к популярным аргументам в поддержку видеоигровой асимметрии. Но я вижу и другие проблемы с этой дизайнерской моделью.

КАК ВЫБИРАТЬ?

Со временем все большую силу набирает следующий аргумент против асимме-

НА САМОМ ДЕЛЕ чтобы сбить крейсер, нужно не так много мутализков

трии: как выбрать, за какого персонажа играть? Предположим, что у нас есть файтинг на пару десятков персонажей. Пускай эти персонажи в принципе сбалансированы (серьезное допущение, но все же допустим). И предположим, что вам предстоит «чистый» выбор – без оглядки на метагейм и выбор соперника.

Такой выбор заставляет игрока принимать решение в условиях противоречивых интересов: играть за того, с кем вернее победить, или за того, с кем может получиться самая интересная игра? По сути, выбор между игрой на выигрыш и качественным игровым опытом.

Здесь многие люди совершают большую ошибку, полагая это «интересным выбором». Но в стратегических играх интересный выбор – это выбор из нескольких стратегий или тактик, а не между стратегией и чем-то еще со стороны, а то вдруг там лучше.

Я считаю, что дело чести дизайнера – никогда не ставить игроков в такое положение. «Сильный» выбор всегда должен быть «интересным». В игровых взаимодействиях многие игроки уже придерживаются такого расклада.

Проблема усугубляется тем, что в действительности персонажи далеко не всегда сбалансированы друг относительно друга – и игроку опять остается один, ну пара-тройка персонажей на выбор, он снова становится перед выбором «или выгодно, или весело». Как пример, Килик из SoulCalibur – жутко эффективный, но играть за него не так весело, как, например, за Вольдо.

ЕДИНСТВЕННОЕ, что более-менее стабильно в Magic, – разделение идеологии по цветам. Красные уходят в берн, синие больше про контроль

Даже если заявить: «Забудьте про развлечение, играйте на выигрыш! Выбирайте стратегически!» – стратегический аспект здесь, по сути, ничтожен. Вы понятия не имеете о том, как сложится матч, – вы выбираете с порога все сразу и вслепую, поэтому выбор ваш основывается на простейшем «кто лучшие персонажи / кем мне играется лучше всего».

Апологеты видеоигровой асимметрии утверждают, что игре необходимы все 10, 20, 50 персонажей или сколько их там есть. Но если это действительно так, почему мы с друзьями нормально можем играть только в условных «Рю против Рю»?

Потому что мы сами выбираем что поскучнее? Но если так, почему система нам вообще разрешает выбрать скукоту? Нет никаких гарантий, что игроки осознают, что именно это и есть «поскучнее»; они могут решить, что так играть вполне нормально, – и почему бы нет? В этом случае ваша игра окажется для них намного беднее, но не по их вине!

Может, мой пример совсем уж из ряда вон, но смотрите: большинство игроков играет 2-4 персонажами или около того. Значит, двое игроков-соперников (и то при условии, что их персонажи не совпадают) в лучшем случае охватывают всего

РАЗНИЦА во второй части была в тяжелых юнитах – паладины лечили, огры впадали в ярость

25% игры. Полагаю, что в основном большинство игроков (мы не говорим о профессионалах, конечно) просто проходит мимо 80-90% персонажей файтингов. Что-то не похоже на эффективный дизайн. Вкратце: если даруемое асимметрией «разнообразие» так исключительно важно, почему на него так просто забить?

ВСЕ И НЕ СРАЗУ

Мало кто из дизайнеров может устоять перед искушением добавить в игру еще, еще и еще больше контента. В сегодняшних играх представлены десятки, сотни, а то и тысячи асимметричных персонажей – и в итоге приходится осваивать каждого, а уж сложность балансировки такой игры возрастает экспоненциально.

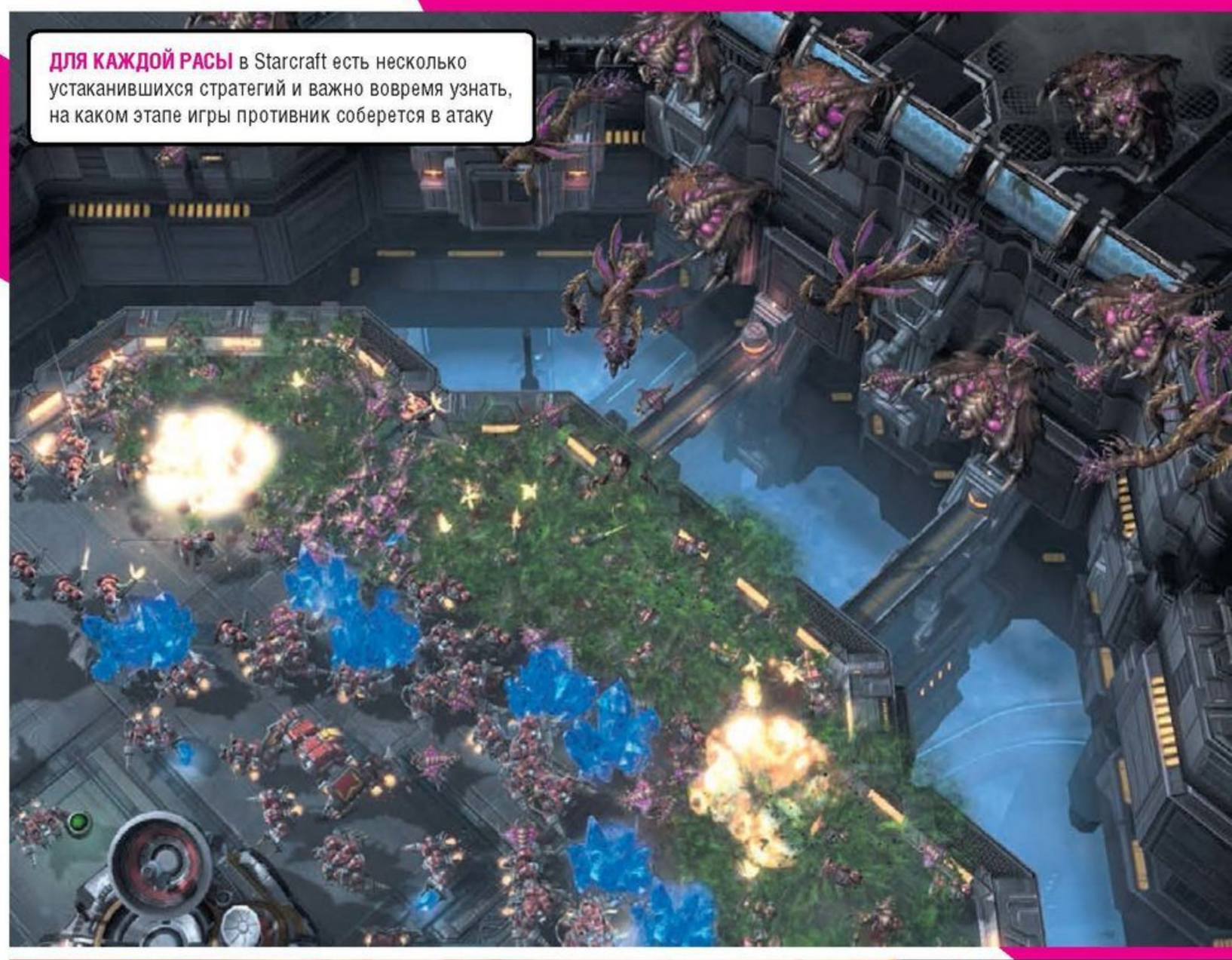
Отчасти проблема в том, что особенности этой дизайнерской модели заставляют дизайнеров воспринимать персонажей в отрыве от набора игровых правил. Поэтому какие-то усилия уходят на разработку системы, и море сил и средств – на работу над персонажами, над контентом, если угодно.

Такое стремление воспринимать контент в отрыве от системы вредно, неверно и, на мой взгляд, сильно подпитывается видеоигровой асимметрией. В стратегиях нет контента, в них есть система: основной механизм, цель, по мере необходимости – вспомогательные механизмы... и все.

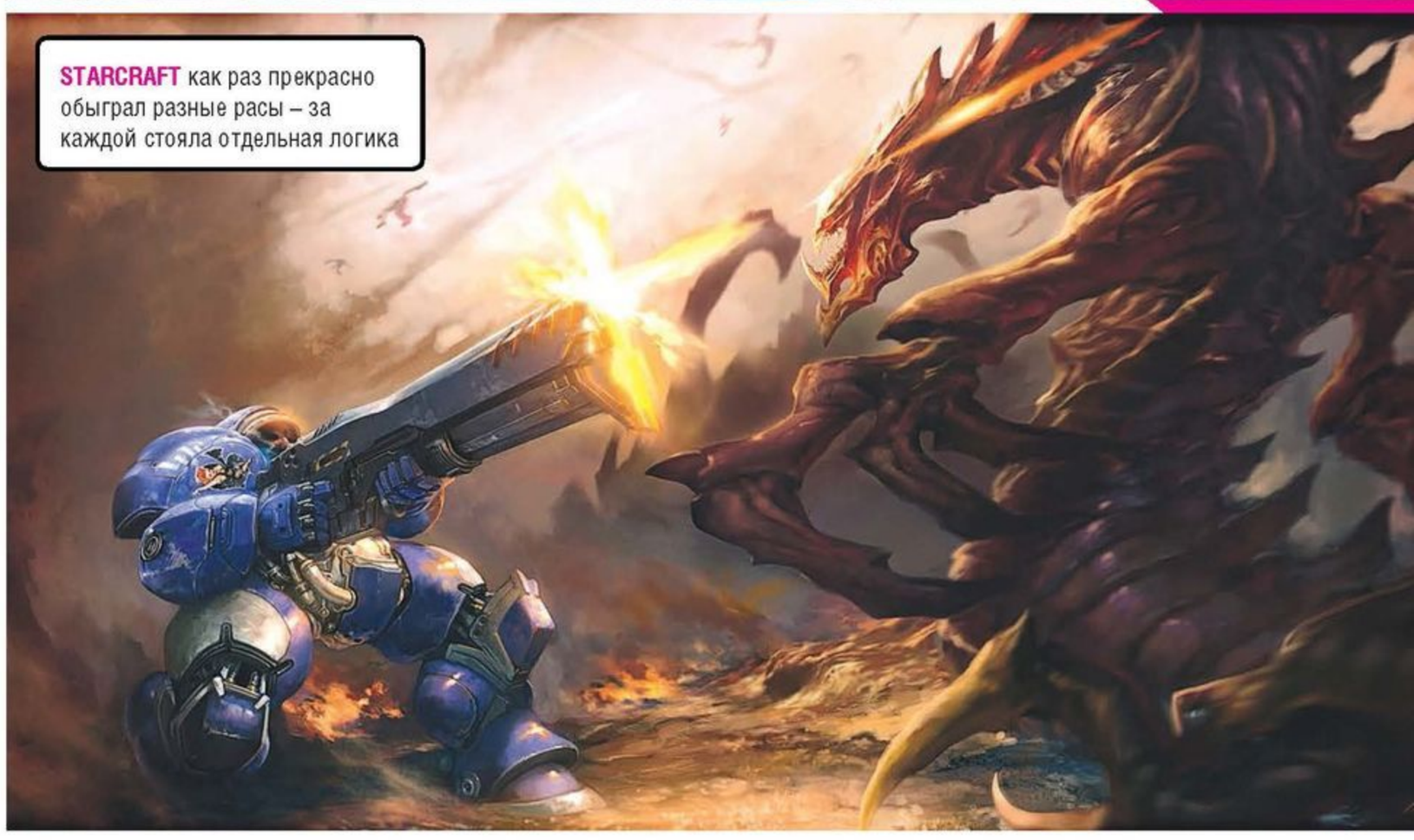
Досадная ирония здесь, конечно, заключается в том, что многие игры такого рода (Magic: The Gathering, наверное, может служить эталоном) мало чем могут похвастаться в плане непосредственно системы, геймплея. Чтобы оставаться на плаву, им требуются постоянные вливания нового контента, и в результате вы получаете пакет «1000 в 1» в высшей степени поверхностных игр вместо одной, но сильной (развитие вширь, а не вглубь).

РЕШЕНИЯ

Прежде чем я перейду к решениям, замечу: мои идеи часто подвергаются критике потому, что читатели примеряют мои решения и советы к уже существующим дизайнам. Вношу ясность: то, что я сейчас озвучу, не сработает для StarCraft, Street Fighter,



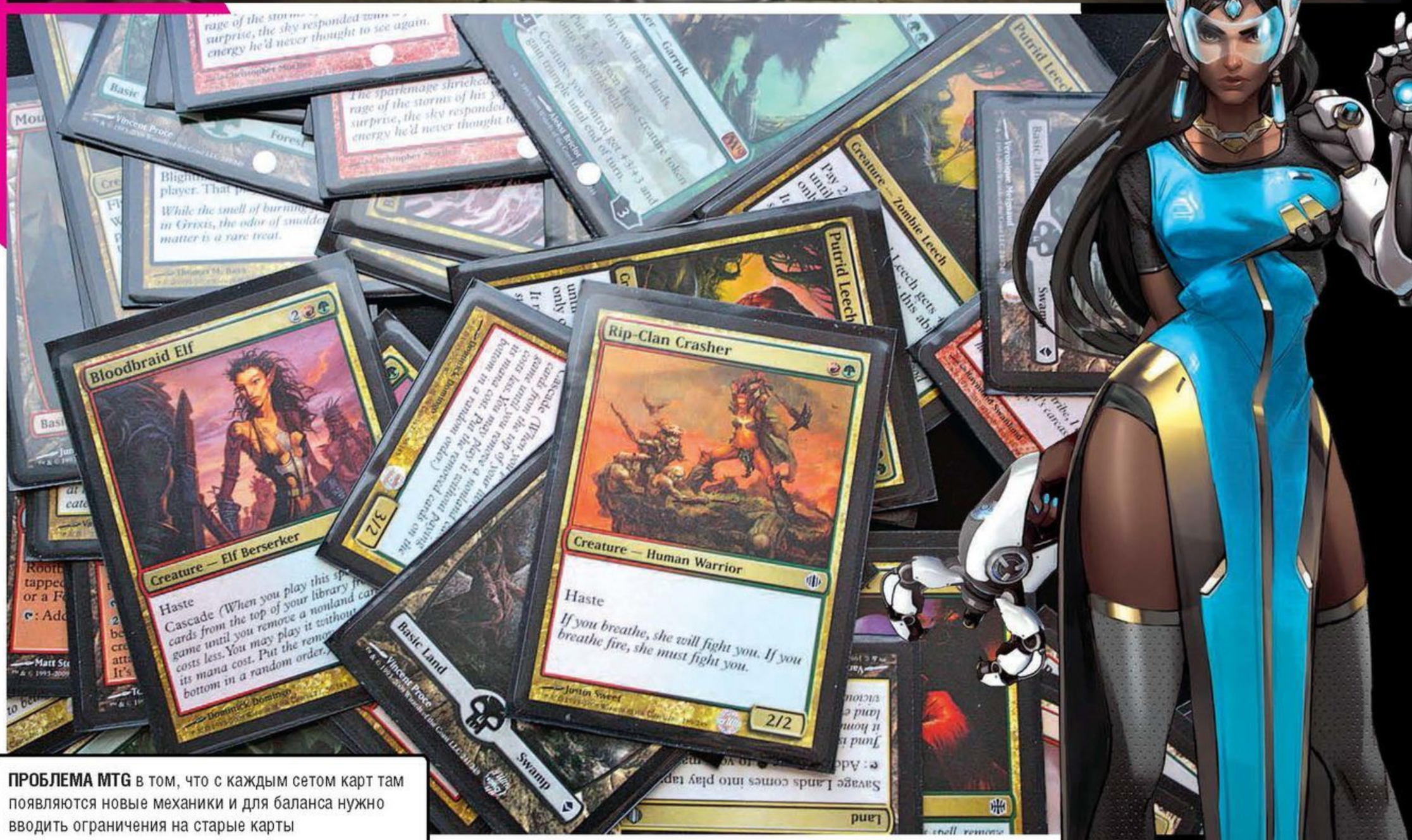
ДЛЯ КАЖДОЙ РАСЫ в Starcraft есть несколько устаканившихся стратегий и важно вовремя узнать, на каком этапе игры противник соберется в атаку



STARCRAFT как раз прекрасно обыграл разные расы – за каждой стояла отдельная логика

КТО-ТО СО ВСЕЙ СИЛЫ ненавидел протоссов и их своеобразные юниты, нас же больше передергивает от зергов и их безумного микроконтроля

У GUILTY GEAR персонажи различаются крайне сильно – не дай бог выпустить против громадного Потемкина ниндзя Зануффа



ПРОБЛЕМА MTG в том, что с каждым сетом карт там появляются новые механики и для баланса нужно вводить ограничения на старые карты

Dota и MtG. То, что я предлагаю, должно быть в проекте с самого начала и служить основой для дизайна. И тогда в результате мы получим системы, неизбежно и во многом резко отличные ото всех сегодняшних игр.

Заставить игрока выбирать персонажа в произвольном порядке. Работает это так: вы жмете кнопку «Играть», вам случайным образом выдается персонаж, и игра начинается. В одиночной игре выход из сессии из-за того, что вам не понравился полученный персонаж, засчитывается как поражение (и здесь, конечно, понадобится что-то вроде ELO-рейтинга). У такого подхода масса преимуществ – мы избегаем ситуации, в которой игроки вынуждены выбирать между стратегически выгодным и потенциально интересным.

Игрокам приходится иметь дело со всей игрой полностью, а не с ее частью. Отпадает нужда в изощренных турнирных правилах о метагейме и правильном выборе персонажа, который бы нейтрализовал соперника. Кроме того, такой подход быстрее. Даже если на выбор персонажа у вас уходит несколько секунд, за 1000 матчей время накапливается!

Принудительно-случайные персонажи – это быстро, просто и не то чтобы совсем уж ново. В настольных играх вроде Agricola в начале игры вы получаете случайный набор карт, составляющий своего рода «персонажа». И в League of Legends есть популярный мод ARAM, выдающий вам случайного персонажа на игру. Там остается небольшое пространство для маневра (иногда можно переиграть персонажа или поменяться с другими игроками), но даже без него все работает отлично, а ведь ARAM даже не был задуман при создании игры!

Сделать меньше персонажей. Не стоит совсем делать мало персонажей – главное, чтобы их хватало для того, чтобы механика игры раскрывалась в должной мере. Мой совет – начните с трех-четырех вариантов и добавляйте по мере необходимости. Если перевалите за 20 или около того, что-то, наверное, пошло не так. Меньше 10 – вполне разумно, и вот почему: если персонажей меньше 10, шансы сбалансировать игру переходят из разряда невозможного в категорию «гарантий нет, но если попотеть как следует, то возможно все».

ПОЧЕМУ СЛУЧАЙНОСТЕЙ НЕ СТОИТ БОЯТЬСЯ

Есть такой аргумент – принудительные случайности осложняют освоение игры, потому что так игрокам приходится осваивать всех персонажей, прежде чем они смогут грамотно играть. Я могу предложить по крайней мере четыре метода, способных разрешить эту проблему.

Малое количество персонажей – меньшему приходится учиться. Если в игре четыре персонажа, не так уж и трудно освоить их всех.

В OVERWATCH проблему асимметрии решили просто – персонажа можно менять прямо во время матча

ИЗ ГОДА В ГОД в Magic кочует основной костяк карт, но игру все-таки делают новые механики

Общая простота дизайна. Люди привыкли, что персонаж – это набор из 20-50 уникальных движений, обвешанный гроздьями уникальных же хитбоксов, и как результат – на каждого персонажа отводится 5-10 страниц условных правил, обязательных к изучению. Я бы рекомендовал делать персонажей, которых легко освоить, но в то же время с ними было бы непросто достичь мастерства.

Низкий порог исполнения. Вполне понятно, почему перспективы принудительной случайности в, допустим, Street Fighter заставляют игроков трепетать: придется разучивать все заумные комбинации клавиш и набивать руку, чтобы вообще суметь их ввести. Сам концепт такой чрезмерной сложности движений нужно как можно скорее выкинуть на историческую помойку.

Открывать правила постепенно. Можно начинать игру с доступом только к одному персонажу или к двум, потом открыть и третьего, и четвертого и так далее.

Если геймдизайнеры станут работать, руководствуясь этими принципами (как я планирую и уже делаю – начиная с Auro), мы получим игры, которые легко освоить и сбалансировать.

Пусть даже я вас не убедил, дорогие читатели, все же попробуйте поставить мысленный эксперимент. Представьте, что вам нужно разработать игру с четырьмя персонажами и принудительной случайностью. Что еще вы бы выбрали или решили в поддержку такого концепта? Думаю, что предложенные принципы помогут дизайнерам делать то, чем им давно надлежит заниматься, – создавать простые и сильные игровые системы, которые легко освоить, но которыми сложно овладеть в совершенстве. ■

ХОЧУ КАК У SUPERCELL

ДЕЛАЕМ МОБИЛЬНУЮ ИГРУ СВЕРХПОПУЛЯРНОЙ

РОДИОН ИЛЬИН

Аналитический сервис **App Annie** (многие издатели и создатели мобильных приложений используют его в своей работе) ежемесячно публикует сводный отчет о том, что было самым скачиваемым и доходным в мире карманных игр. Именно на основе данных хитрых графиков и таблиц, предоставленных App Annie (хотя и не только их), разработчики и издатели игр для мобильных платформ анализируют успешность своих проектов, анонсируют новые игры тех или иных жанров в расчете на конкретную аудиторию и закрывают потенциально нерентабельные.

Мы взглянули на свежий отчет и попытались отследить тенденции на рынке «маленьких» карманных игр: какие проекты и почему больше остальных порадовали своих создателей.

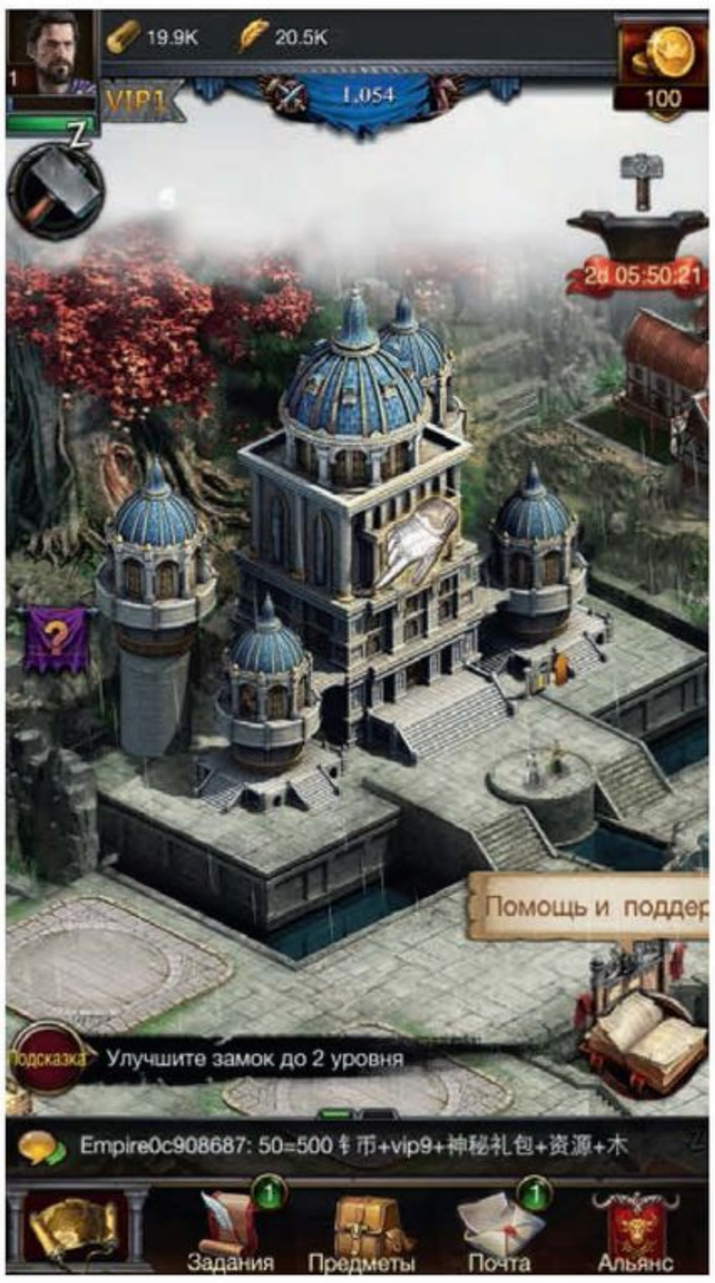
КОРОЛЕВСКИЙ РАЗМАХ

Из-за ослабления рубля цены на многие коробочные «большие игры» взлетели до небес. На этом фоне у условно-бесплатных мобильных игр определенно есть фора – скачивай и играй сколько хочешь. Второе дно обычно вскрывается уже после того, как человек с головой уйдет в игровой процесс. Разработчикам таких проектов нужно быть отчасти психологами: нельзя принуждать, но нужно сделать так, чтобы игрок сам захотел заплатить ради победы. Играй бесплатно, плати, чтобы побеждать, – закон free-to-play прост.

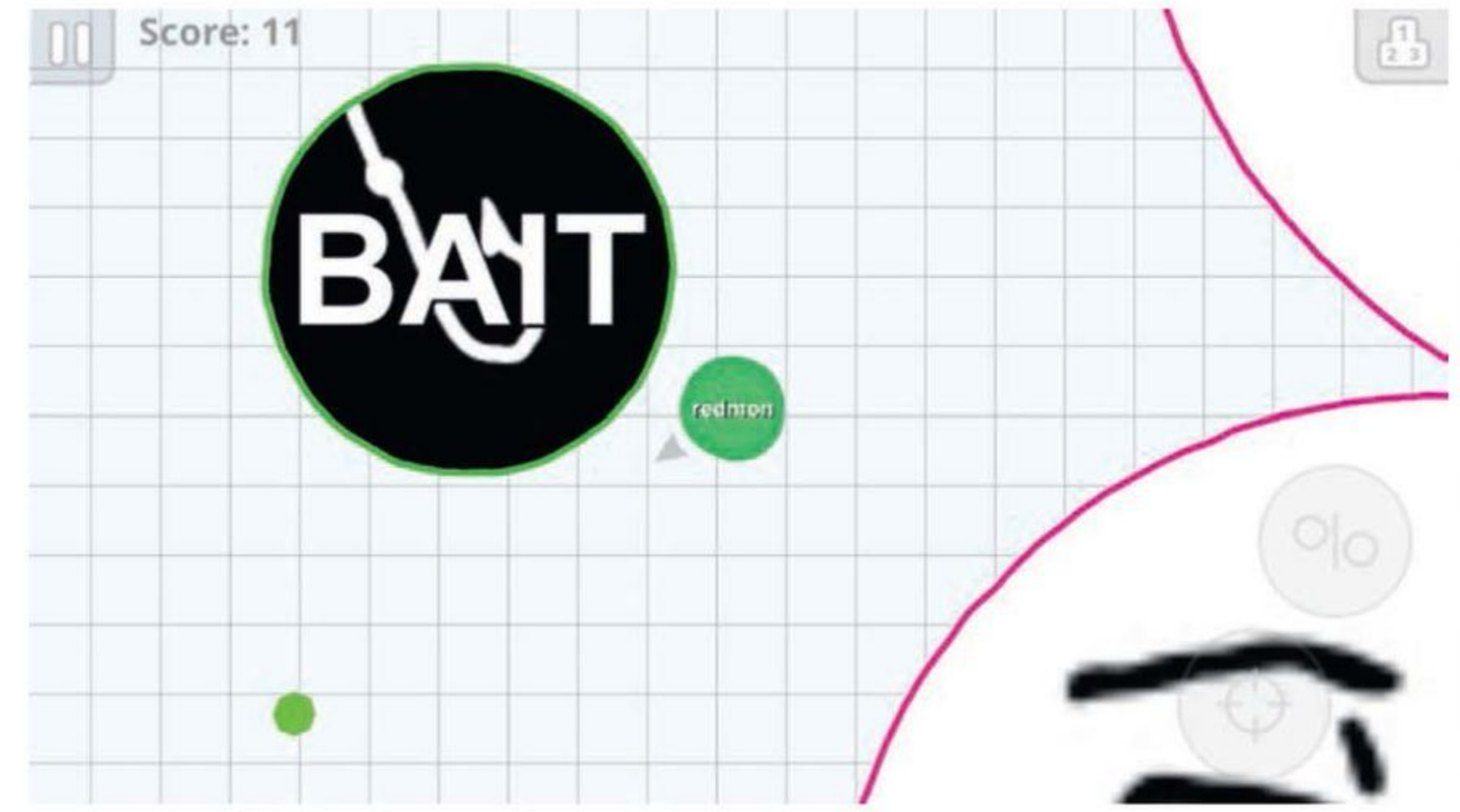
Взять, к примеру, хит последних месяцев – стратегию **Clash of Kings,** яркую представительницу такой модели монетизации. В основе игры лежат идеи **Clash of Clans**. Китайцы из Elex Technology не стали даже долго думать над названием, ведь так на проект обратит внимание куда больше народу, среагировавшего на знакомое слово в заголовке. А еще издатель как следует вложился в рекламную кампанию, особенно в показ промороликов на телевидении. Потенциальная аудитория таких незамысловатых мобильных стратегий-убийц времени все еще временами смотрит ТВ, это мы с вами привыкли к сети Интернет и YouTube.

И трюк удался. С момента появления в App Store в декабре и в Google Play в июне прошлого года рейтинг игры рос, и в минувшем мае она впервые попала в список самых-самых популярных по версии App Annie. Рост продолжается по сей день.

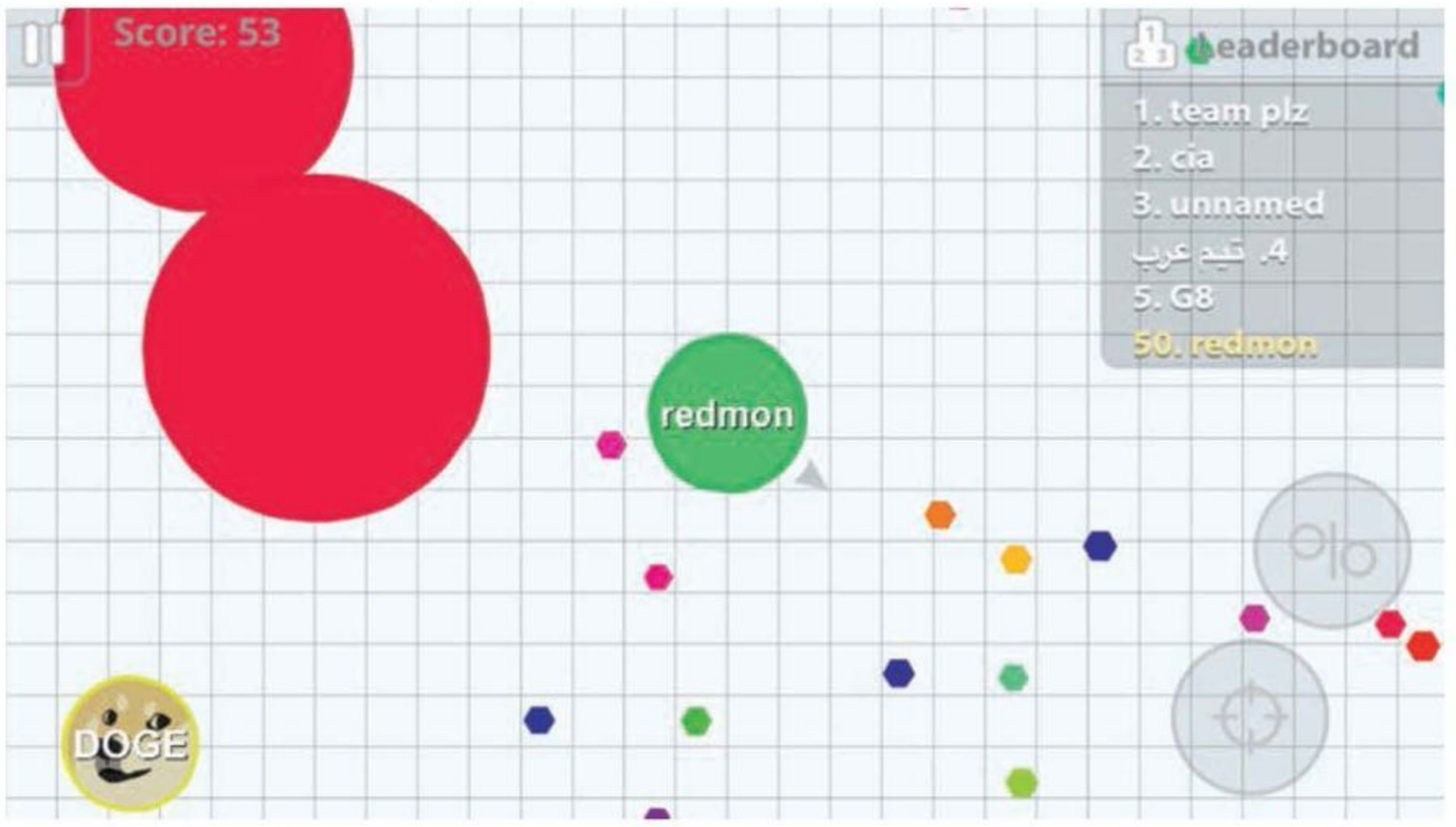
С точки зрения геймплея здесь нет никаких откровений, знакомым с **Clash of Clans** и **Game of War** все покажется привычным. У нас есть город, который нужно отвоевать и отстроить, а затем захватить власть во



В СВОДКЕ ДОХОДНОСТИ GOOGLE PLAY мобильная игра Clash of Kings несколько дней удерживалась на первом месте в России и показала внушительный рост в Японии



ФЕНОМЕНАЛЬНЫЙ УСПЕХ вывел Agar.io на первое место в мире по скачиванию на iOS и наделил титулом одного из главных хитов летнего сезона среди казуальных игр на Android



ВЫЖИВАЕТ НЕ СИЛЬНЕЙШИЙ. Выживает крупнейший!

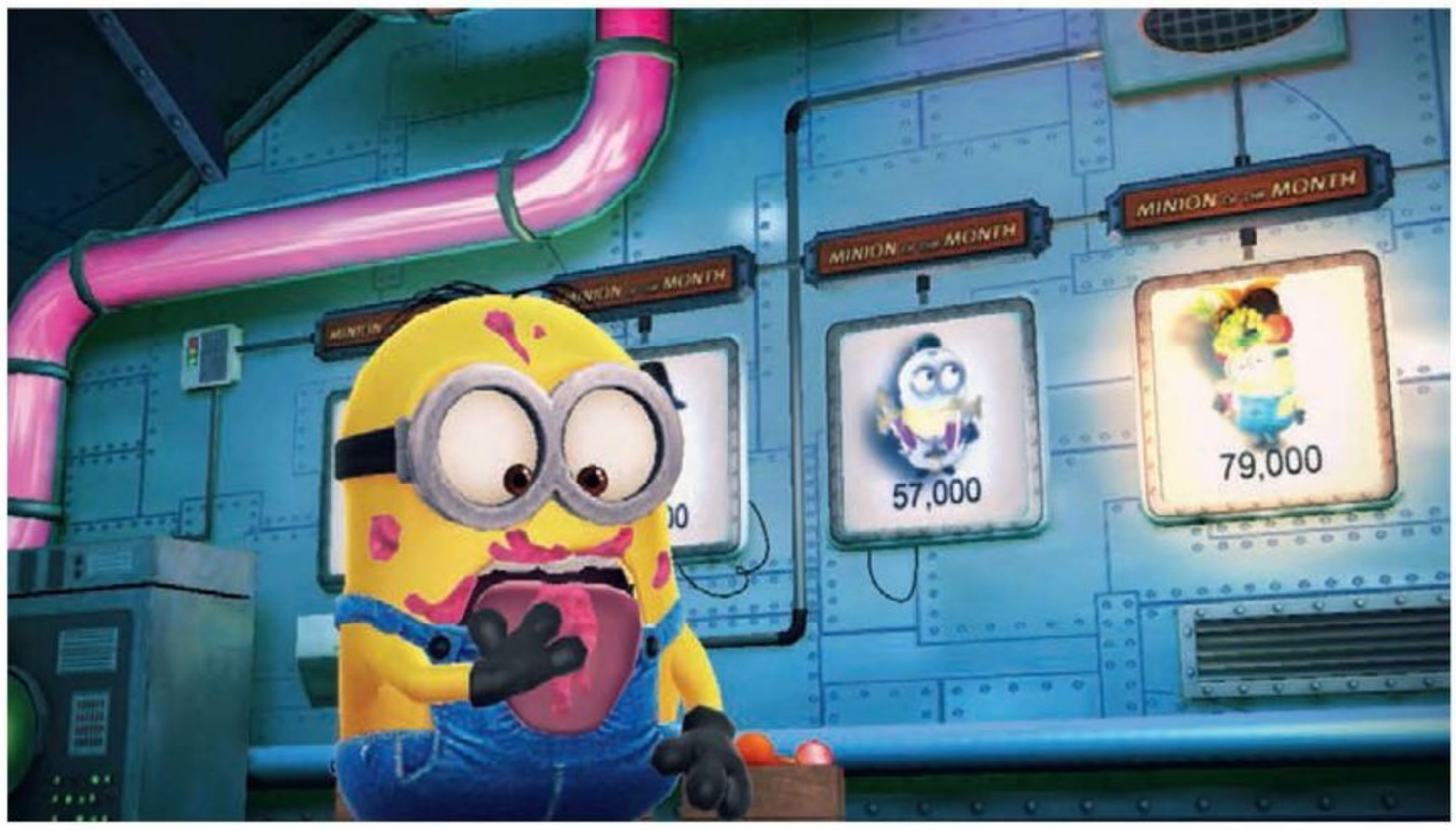
всех семи королевствах. Если вы вспомнили о вселенной Джорджа Мартина, забудьте, к ней игра отношения не имеет.

Древесина, пшеница, руда – основные ресурсы, которые уходят на строительство. Чтобы столица жила и успешно обороняла, нужны кузницы, казармы, крепости и фермы. Но недостаточно здание однажды построить и далее радоваться доходам – строения придется постоянно улучшать, каждый раз наблюдая за упрямым таймером, отсчитывающим десятки минут. Альтернатива – вкладывать дефицитные ресурсы в прокрутку времени вперед.

Рано или поздно, когда полис разрастется, а игрок крепко подсядет на игру, случится крупномасштабная война – и казна опустеет. Пополнять ее придется из собственного кармана. В такой ситуации срабатывает принцип «и тащить тяжело, и бросить жалко». А ведь впереди еще маячит надежда вступить в онлайне в альянс с другими игроками. Это единственное, что выделяет **Clash of Kings** среди ее «близняшек». Худо-бедно, но это тоже поспособствовало успеху проекта.

Если верить App Annie, главными регионами по доходности стали США, Тайвань, Южная Корея, Япония и, не удивляйтесь, Россия – стабильно основные клиенты условно-бесплатных игр. Если американский рынок – один из крупнейших и самых развитых априори, то азиатский и российский рынки мобильных игр схожи тем, что и там, и там очень любят мнимую халяву. **Clash of Kings** стала абсолютным лидером в российском Google Play по доходности и сохраняет за собой почетный титул бестселлера.

ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ миньоны пытаются сломать «четвертую стену». И дисплей мобильного устройства изнутри



ЕДИНСТВЕННОЕ ДОСТОИНСТВО мобильной Despicable Me – короткий мультик из интро. И это не комплемент

СТАВ БЕСПЛАТНЫМ ПРИЛОЖЕНИЕМ, SpongeBob Moves In стремительно взлетела вверх в кратчайшие сроки и принесла денег за сопоставимый период больше, нежели когда была платной

ПОЖИРАТЕЛЬ ШАРИКОВ И ВРЕМЕНИ

Еще один рекордсмен по количеству загрузок – «убийца времени» с замысловатым названием **Agar.io**. Простенькая игра, в которой цветные сферы разного размера поедают друг дружку, начала свое победоносное шествие с браузеров, а затем переместилась на мобильные платформы. От игрока требуется, управляя шариком определенного цвета, поглощать сферы меньшего размера и избегать столкновений с более крупными особями. В противном случае откармливать крохотную точку придется сначала. По сути, переосмысленная «Змейка».

Но, в отличие от вечной классики, **Agar.io** – забава онлайновая. На относительно небольшом прямоугольном поле сражаются сразу несколько случайных игроков со всего мира, которых система затем вносит в общую мировую таблицу рекордов.

Простейшая и в то же время затягивающая механика оказалась невероятно вирусной и помогла безделице закрепиться в десятке самых популярных игр американского App Store. Заметьте, **Agar.io** вышла лишь в этом году, но уже успела побороть именитых конкурентов. Зачастую для успеха совсем не нужны сложный глубокий геймплей, закрученный сюжет и передовая графика, казуальная притягательная механика творит не меньшие чудеса. Главное – одна простая, но удачная и правильно поданная идея.

ИГРАЕМ В МУЛЬТФИЛЬМЫ

А бывает в сфере мобильных развлечений и так, что не требуется даже блистательная идея. Популярность франшизы-первоисточника – вот еще один путь к успеху и кошельку потребителя.

Despicable Me от **Gameloft** – игра не новая, впервые она увидела свет в середине 2013 года и к минувшему лету успела благополучно скатиться на восьмисотую позицию в рейтинге скачиваний. Но благодаря выходу в прокат анимационного фильма «Миньоны» и его умеренно агрессивной рекламной кампании у нее открылось второе дыхание и она вновь начала радовать французских разработчиков отличными дивидендами. А авторы на волне взлета интереса к франшизе выпустили для своего раннера обновление.

Результат – второе место в мировом рейтинге скачиваний для iOS.

Наконец, последний яркий пример – «ферма» **SpongeBob Moves In** (в российском App Store известна как **«Губка Боб: мой Бикини Боттом»**). Здесь схема успеха совсем простая. Разработчики не вкладывали дополнительные деньги в рекламу, не выпускали полнометражный анимационный фильм и обновления. Игру просто объявили временно бесплатной.

В итоге все только выиграли – и игроки, и Nickelodeon. Меньше чем за неделю игра взлетела с восьмисотой позиции на второе место по скачиванию для iPhone в США. Игроки хотели во что бы то ни стало успеть воспользоваться халявой во время акции – даже если им эта игра и не нужна. А позднее проект решили окончательно перевести в App Store на условно-бесплатные рельсы. И странно, что на Android игра до сих пор продается за пять долларов.

■■■

Неудивительно, что на рынке мобильных игр f2p-модель остается самой востребованной. Это данность, с которой и разработчики, и игроки должны считаться. Вероятнее всего, мобильная индустрия и дальше продолжит развиваться в этом условно-бесплатном направлении, пока кто-нибудь гениальный не придумает новый эффективный способ зарабатывать деньги. ■

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

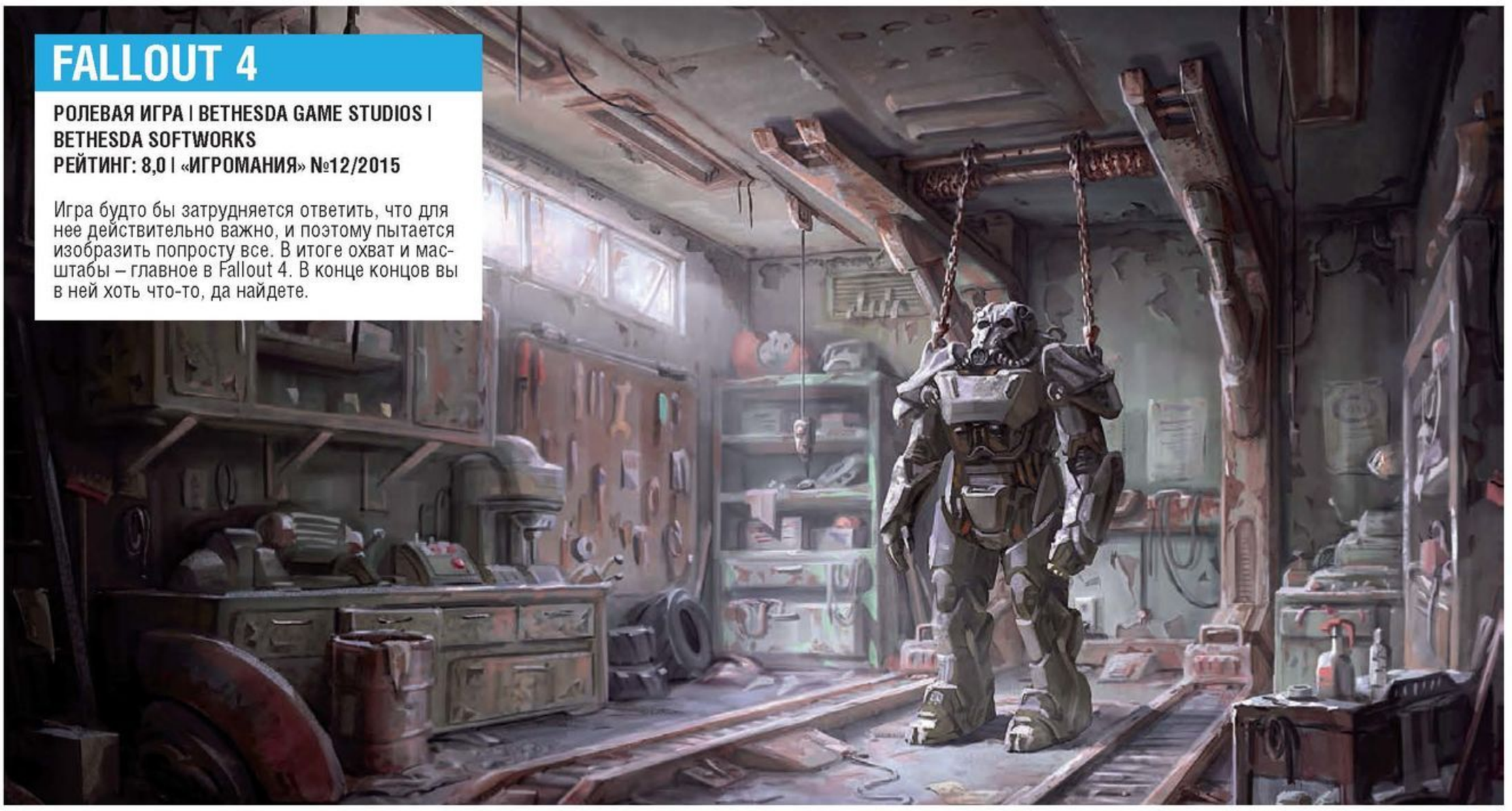
СЕМЬ ИГР, КОТОРЫЕ НЕЛЬЗЯ ПРОПУСТИТЬ

Наша традиционная подборка игр разных жанров, которые стоят вашего внимания. Чтобы попасть в топ-7, игра должна соответствовать всего трем критериям: быть интересной, значимой и относительно новой (не старше года).

FALLOUT 4

РОЛЕВАЯ ИГРА | BETHESDA GAME STUDIOS | BETHESDA SOFTWORKS
РЕЙТИНГ: 8,0 | «ИГРОМАНИЯ» №12/2015

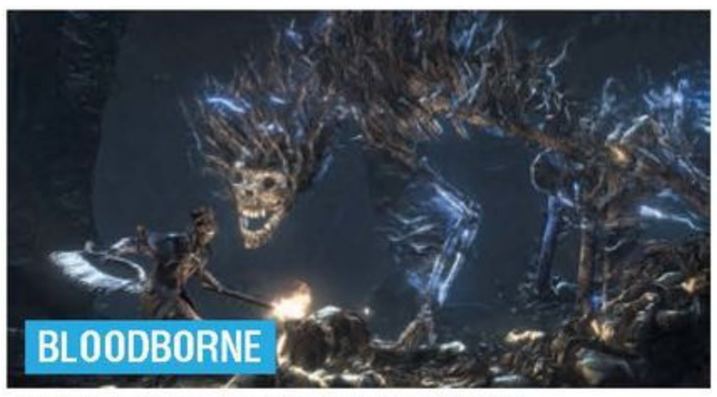
Игра будто бы затрудняется ответить, что для нее действительно важно, и поэтому пытается изобразить попросту все. В итоге охват и масштабы – главное в Fallout 4. В конце концов вы в ней хоть что-то, да найдете.



ВЕДЬМАК 3: КАМЕННЫЕ СЕРДЦА

РОЛЕВАЯ ИГРА | CD PROJEKT RED
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №11/2015

«Каменные сердца» делают именно то, чего ждешь от хорошего рассказа о ведьмаке: берут классическую историю о коварном «исполнителе желаний» и пересказывают на свой лад.



BLOODBORNE

РОЛЕВАЯ ИГРА | FROM SOFTWARE | SONY
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №05/2015

Масштабное, глубокое и сложное приключение – готовьтесь страдать и пугаться как в первый раз.

FIFA 16

СПОРТИВНЫЙ СИМУЛЯТОР | EA CANADA | EA SPORTS
РЕЙТИНГ: 8,5 | «ИГРОМАНИЯ» №11/2015

Самый большой и продуманный спортивный симулятор. Если вы играете в виртуальный футбол, то и так понимаете, что ваша встреча с новой частью серии неизбежна.

HALO 5

ЭКШЕН | 343 INDUSTRIES | MICROSOFT
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №12 /2015

Главный эксклюзив Xbox One, одна из лучших частей серии и просто великолепный пафосный боевик.

MGS V: THE PHANTOM PAIN

АВТОРСКАЯ ИГРА | KOJIMA PRODUCTIONS | KONAMI
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №10/2015

The Phantom Pain — последняя Metal Gear от Хидэо Кодзимы, неоднозначное завершение долгой истории и один из ярчайших экшенов последних лет. Гештальт закрыт. До встречи в другом мире.

DESTINY: THE TAKEN KING

ММО, ЭКШЕН | BUNGIE SOFTWARE | ACTIVISION
РЕЙТИНГ: 8,5 | «ИГРОМАНИЯ» №11/2015

Настоящая Destiny начинается прямо сейчас. Если вы успели покинуть игру или, наоборот, хотите с головой погрузиться в эпическую космооперу, самое время брать The Taken King.

NINTENDO PLAYSTATION

ОНА НАСТОЯЩАЯ И РАБОТАЕТ

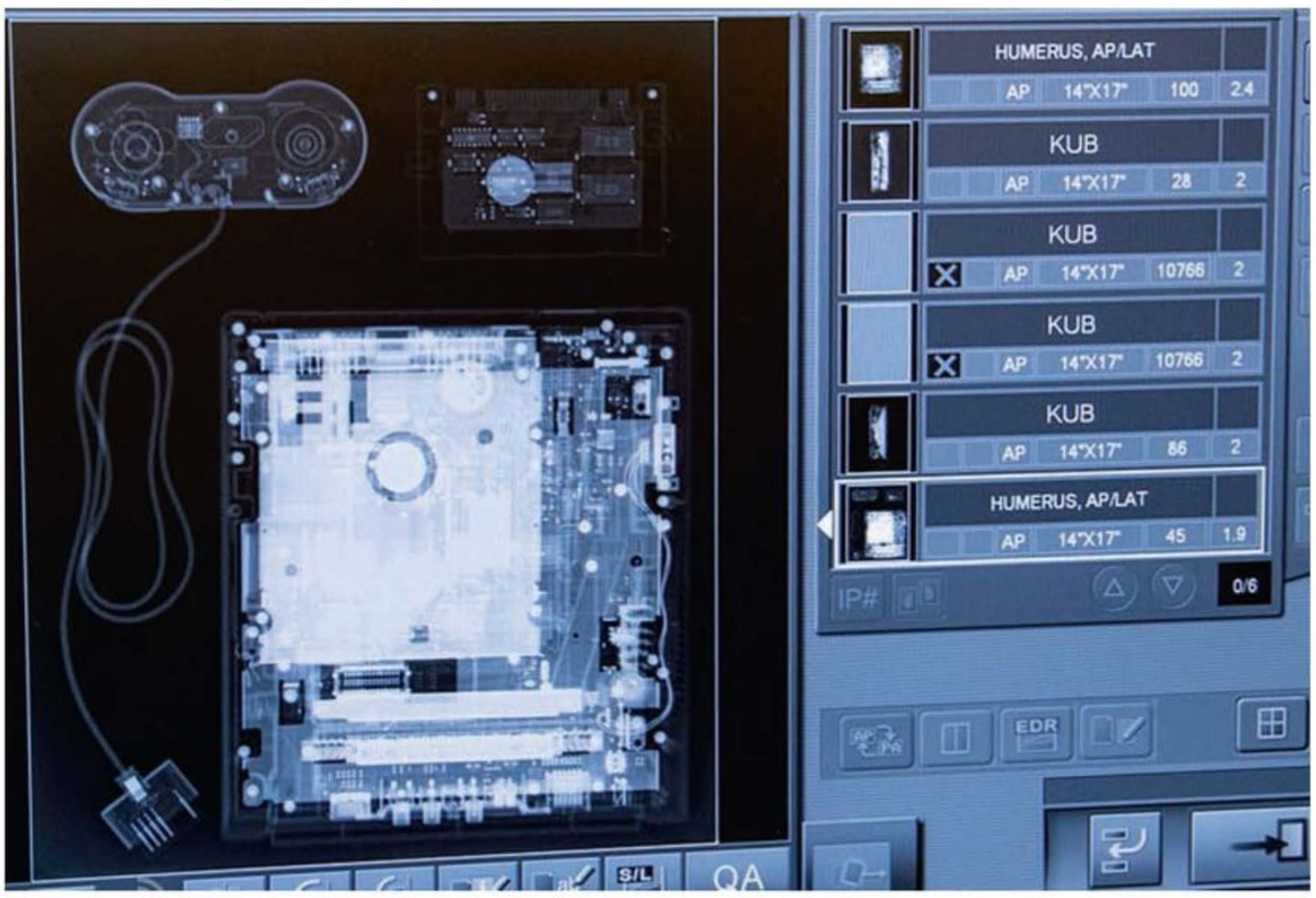
РИЧАРД ЛЭЙ

Когда в прошедшем июле в сети начали показывать загадочный прототип Nintendo PlayStation с разъемом под картриджи SNES и CD-приводом, многие встретили его скептически. Даже глава Sony PlayStation от SCE Worldwide Studios Сюхэй Ёсида не пожелал подтвердить его подлинность. Впрочем, возможно, он просто не хотел напоминать о натянутых отношениях между своей компанией и Nintendo из-за несостоявшегося сотрудничества в этом проекте.

В далеком 1988 году Sony заключила сделку с легендарным игровым гигантом, чтобы включить свою по тем временам новую технологию CD-ROM в грядущую SNES-консоль. Но когда дошло до денег, компании не смогли договориться: якобы Sony хотела получать все деньги за CD-лицензии и только потом рассчитывать долю отчислений Nintendo. Сами понимаете, Nintendo такой расклад не понравился. В итоге всего день спустя после показа

ВОТ ЧТО ПОЛУЧИТСЯ, если скрестить Nintendo и PS

ТЕРРИ (СЛЕВА) И ДЭН ДИБОЛДЫ, владельцы прототипа



РЕНТГЕНОВСКИЕ СНИМКИ прототипа Nintendo PlayStation

Sony этой самой PlayStation на Международной выставке потребительской электроники в Чикаго в 1991 году Nintendo нанесла ответный удар, внезапно публично разорвав отношения с Sony в пользу Philips. Однако и это партнерство не принесло Nintendo пользы. Зато этот печально известный разрыв привел к появлению Sony PlayStation, ставшей для компании одним из самых выгодных источников дохода.

Сегодня Nintendo PlayStation – игровая легенда, было выпущено всего 200 прототипов. К счастью, одна из этих систем попала в руки отцу и сыну – Терри и Дэну Диболдам. В Гонконге, куда они приехали на игровую ретровыставку, редакция сайта engadget встретилась с Диболдами и узнала, как артефакт попал к ним в руки. Но самое главное – журналисты запустили Nintendo PlayStation, сыграли в пару SNES-игр и даже разобрали консоль, чтобы посмотреть, не удастся ли оживить CD-привод. Мы публикуем перевод интервью с Терри и Дэном о консоли-прототипе. Передаем им слово.

КАК НАШЛИ ПРОТОТИП

Терри, Дэн, большое спасибо, что привезли консоль в Гонконг. Вы же собираетесь показать ее на ретровыставке в HMV в гонконгском «Централе»? И начнем с того, что нам известны несколько версий этой истории, но хотелось бы услышать все из первых рук. Терри, расскажите по порядку, как вы стали обладателем прототипа.

Терри: Компания, где я работал, – Advanta Corporation – заявила о банкротстве 8 ноября 2009 года, и нам пришлось очистить помещения. Все имущество фотографируется, составляется перечень, а потом организаторы устраивают аукцион в сети. В этом аукционе я и принял участие, потому что хотел приобрести некоторые вещи. Я знал, что собой представляют некоторые лоты. И когда один такой лот был объявлен, я поднял свою табличку и выиграл торги. Хотите знать, по какой смешной цене? За 75 долларов.

Но вы не знали, что там внутри? За чем именно вы охотились?

Терри: Вообще-то мы с боссом сами паковали коробки. Прошлись по конференц-залам и упаковали столовые приборы – ну, знаете, для встреч на высшем уровне, хорошее серебро и все дела... Так что я знал, в какой коробке что лежит. Там было много всякого.

КОГДА ВСТАВЛЯЕТЕ ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ КАРТРИДЖ 'Nintendo PlayStation', появляется вот такой экран загрузки

С ДИСКОВОДОМ У КОНСОЛИ некоторые неполадки, причем питание на него поступает

Когда я пошел расплачиваться с организаторами аукциона, мне сказали: «Вот ваши коробки». – «Как, вот эти все?» – «Да, все». Я удивился, потому что не помнил, чтобы их было так много. Мне пришлось везти их домой в два приема. Там оказались и коричневые коробки побольше. Я вскрыл одну из них – в ней лежали диски с музыкой, штук двести.

Я вскрыл другую коробку, и в ней лежала Nintendo PlayStation плюс несколько игр. В коробке нашлись и какие-то таблички, туфли, галстук. Но я был просто в шоке, когда увидел... это. Ничего себе. Попытался найти хоть что-то в интернете о находке, чтобы понять, что же оно такое, но не нашел ничего похожего – ни фото, ничего. Путь к опознанию выдался тернистым, и тут подключился мой сын.

И как же это устройство оказалось в Advanta?

Терри: Один из членов правления, Олаф Олафссон, был генеральным директором Sony Interactive Entertainment, Inc.

Так что – кто-то просто забыл забрать приставку, когда компания закрывалась?

Терри: Они закрыли его офис в Нью-Йорке и, по счастью, переслали все к нам в хранилище. Приставка шла с его личными вещами, а до того, наверное, успела пару лет полежать на складе.

А потом вы ее просто отложили в долгий ящик?

Дэн: Она лежала у нас на чердаке вместе с нашими Atari, NES и остальными консолями. Я тогда заканчивал старшую школу, и на время мы про эту штуку просто забыли.

Однажды я зашел на Reddit, в ветку «Что я узнал сегодня», и увидел пост «Сегодня я узнал, что у Sony и Nintendo должен был быть совместный проект». Я пошел в комментарии и написал, что одна из этих штук лежит у моего папы на чердаке. Конечно, никто мне не поверил. Я позвонил отцу, чтобы он прислал мне пару фотографий с указанным временем съемки, моим ником на Reddit и всеми делами, но у него никак не получалось.

Терри: Я сфотографировал устройство, но снимки вышли не самые удачные.

Дэн: Ну да, он снимал на телефон-раскладушку. Только недавно обзавелся айфоном, это его первый смартфон. Несколько позже я жил в Денвере, он – в Филадельфии, я собрался в гости на Четвертое июля и позвонил папе, и он сказал, что снимет ту штуку с чердака, если мне захочется ее пофотографировать. Я приехал, сделал фото и выложил их в посте на Reddit второго июля со словами «Лучше поздно, чем никогда. Наконец-то я сфоткал папин Super Disc». И все. В тот день я ушел на вечеринку к друзьям. У меня разрядился телефон. На следующее утро я проснулся, вернулся домой, поставил телефон на зарядку – и он просто взорвался. Какие-то люди даже попросили заснять видео – чтобы подтвердить, что эта штука действительно у меня есть. Так что я позвонил папе и сказал, что ему придется помочь мне с небольшой видеосъемкой. Ну, мы и сняли коротенький клип – тот самый, который набрал больше миллиона просмотров. Заняло у нас пять минут. Я все отснял и вернулся домой к маме.

И люди вам так и не поверили?

Дэн: Люди до сих пор не верят.
Терри: Ну, теперь-то дело изменится к лучшему.

Честно говоря, ребята, дело отчасти в том, что вы никак не осмеливались эту штуку включить.

Дэн: Мы побаивались. Не хотели оказаться теми самыми ребятами, которым в руки попала единственная в своем роде игровая система и они ее угробили. Нас бы весь мир возненавидел.

Я так понимаю, что вскоре после прибытия в Гонконг вы нашли подходящий источник питания и попробовали все-таки загрузиться?

Дэн: Мы ее запустили. Она работает. Было очень круто.

Терри: Нас было трое счастливцев в комнате, и хорошо, что над нами была крыша, а то мы так и воспарили бы в облака.

ПРОТОТИП ПРИНИМАЕТ картриджи для SNES и диски от PS

НА УВЕЛИЧЕННОМ СНИМКЕ платы видны отметки обеих компаний на чипах

РАЗБИРАЕМ NINTENDO PLAYSTATION

Чуть позже консоль удалось подключить к телевизору. В прототип вставили картридж Super Bomberman 5 для SNES и включили ее. Владельцы устройства доверили эту честь нам, и пускай это было очень похоже на запуск SNES (оно совместимо и с контроллерами обычной SNES), все равно было очень здорово. Система работала как надо, кроме аудиовыхода и CD-привода. Прилагающийся к прототипу отладочный картридж, подписанный по-японски «для демонстрации», не смог этот привод обнаружить.

После рентгена мы показали снимки технику-специалисту по старым консолям Дэниелу Чуну из Restart Workshop. Он постановил, что устройство можно вскрыть и проверить, почему не работают звук и CD-привод. Несмотря на годы опыта ремонта и модификации ретроконсолей, Дэниел не смог найти источник проблемы, но подтвердил, что питание к приводу поступает. Так что либо проблема в ПО, либо привод действительно сломан. Еще мы заметили, что и логическая плата, и CD-привод были помечены цифрой «два» – возможно, это второй прототип из якобы выпущенных двухсот.

Дэниел, можно ли сказать, что это самая редкая консоль, какую вам доводилось разбирать?

Дэниел: Точно редкая в том смысле, что мне пришлось подтверждать ее существование на волне разногласий по теме, потому что, по слухам, такой консоли не существует. Но сегодня я увидел ее своими глазами и сомневаться больше не могу. Там даже есть операционная система. Это просто не может быть подделкой. Возвращаясь к чипам, которые мы видели на логической плате, – NEC производила игровые консоли, а в этой и Sony приняла участие. С Nintendo в составе этой команды просто невозможно отрицать очевидное.

Терри, Дэн, похоже, что CD-привод не работает. По крайней мере, у нас не получилось заставить его заработать. Вы разочарованы?

Терри: Есть немного, но приставка все-таки работает. На ней можно играть. Дэниел из Restart собирается еще поисследовать этот вопрос и посмотрит, что можно сделать.

Дэн: Выглядит так, будто они его специально отключили. Но он по-прежнему единственный в своем роде и очень крутой, просто потрясающий.

И поэтому тому человеку разрешили оставить прототип себе, да? Что ж, немного жаль, мы никогда не узнаем, можно ли на нем играть в PlayStation-игры на дисках. ■

НАЖМИТЕ X, ЧТОБЫ ВЫИГРАТЬ

В ПОИСКАХ ИДЕАЛЬНОГО ТУТОРИАЛА

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

Вы когда-нибудь задумывались, что можно считать отправной точкой знакомства нас, сидящих по эту сторону мониторов, с игрой? С чего она по-настоящему начинается? Попробуйте на секунду остановиться, отложить журнал в сторону и подумать над своим ответом. Мы подождем. Правда.

Кто-то назовет началом игры первую миссию, кто-то вспомнит про вступительную заставку или даже главное меню. И каждый из этих ответов будет по-своему правдив. Конечно, вступительная заставка и главное меню создают необходимую атмосферу, но попробовать геймплей на вкус (а заодно и получить первое впечатление) игрокам удается именно в туториале. В конце концов, чтобы играть во что угодно, надо знать минимальные правила; в противном случае однажды вы имеете все шансы обнаружить, что вам откручивают голову, а вы даже не знаете почему.

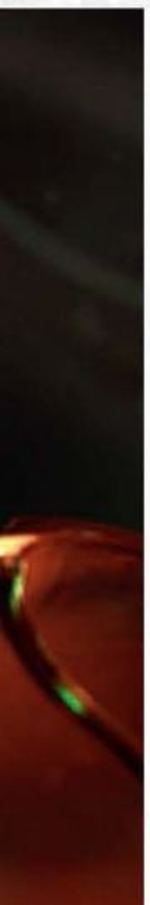
Однако будем честны – никто не ценит несчастные обучающие миссии. Их не любят ни маркетологи («Проект уже почти готов, а туториала до сих пор нет!»), ни издатели («На это еще и деньги тратить надо?»), ни разработчики («Мы пять лет делали этот проект... как можно не знать, как в него играть?!»), ни сами игроки, которые хотят побыстрее оказаться в гуще событий, а не нудно учиться.

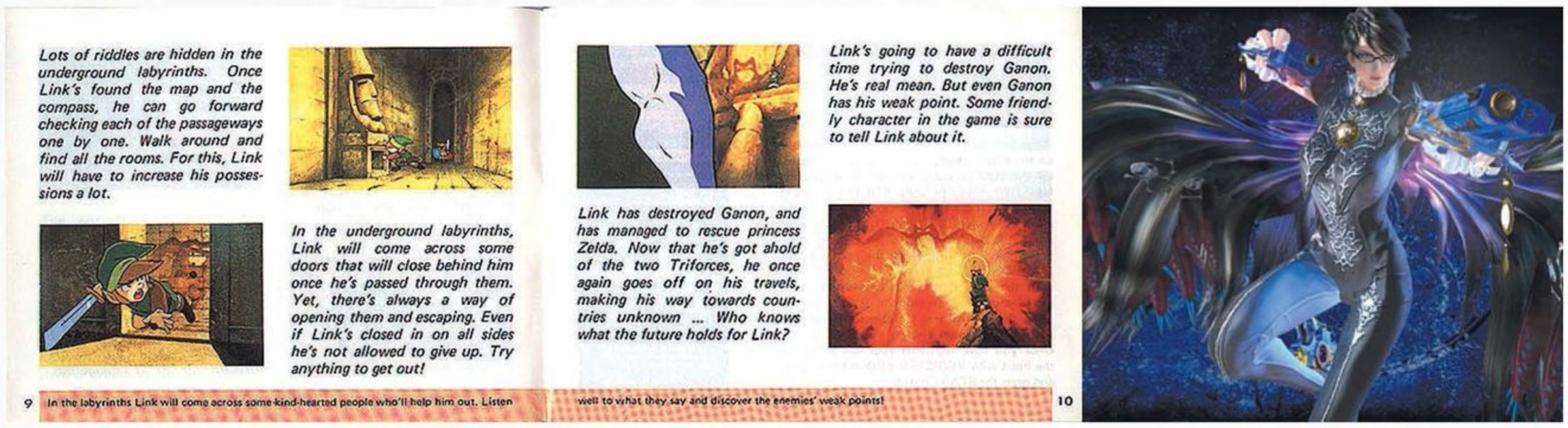
Но туториалы не только формируют первое впечатление, но еще и служат своеобразным мостиком к игре как таковой. И от качества этого мостика напрямую зависит, заинтересуется покупатель происходящим и заглотит наживку или же забросит игру от скуки. Тем удивительнее, что разработчики зачастую недооценивают туториалы и акцентируют внимание на первой миссии или стартовом задании.

Так какие же типы туториалов существуют, как они развивались и эволюционировали? И где он – священный Грааль среди туториалов? Попробуем разобраться.

Я ВИЖУ, Я СЛЫШУ, Я ДЕЛАЮ

Прежде чем классифицировать обучающие миссии и пытаться выводить общие правила, необходимо задаться вопросом – почему сделать хороший туториал так сложно? Казалось бы, рассказал про основы управления, описал вкратце правила мира вокруг –





МАНУАЛ к The Legend of Zelda был одновременно и инструкцией, и красочным рассказом о мире игры

ВО ВРЕМЯ ЗАГРУЗКИ можно как отрабатывать приемы из списка справа, так и просто экспериментировать и отркывать новые комбинации

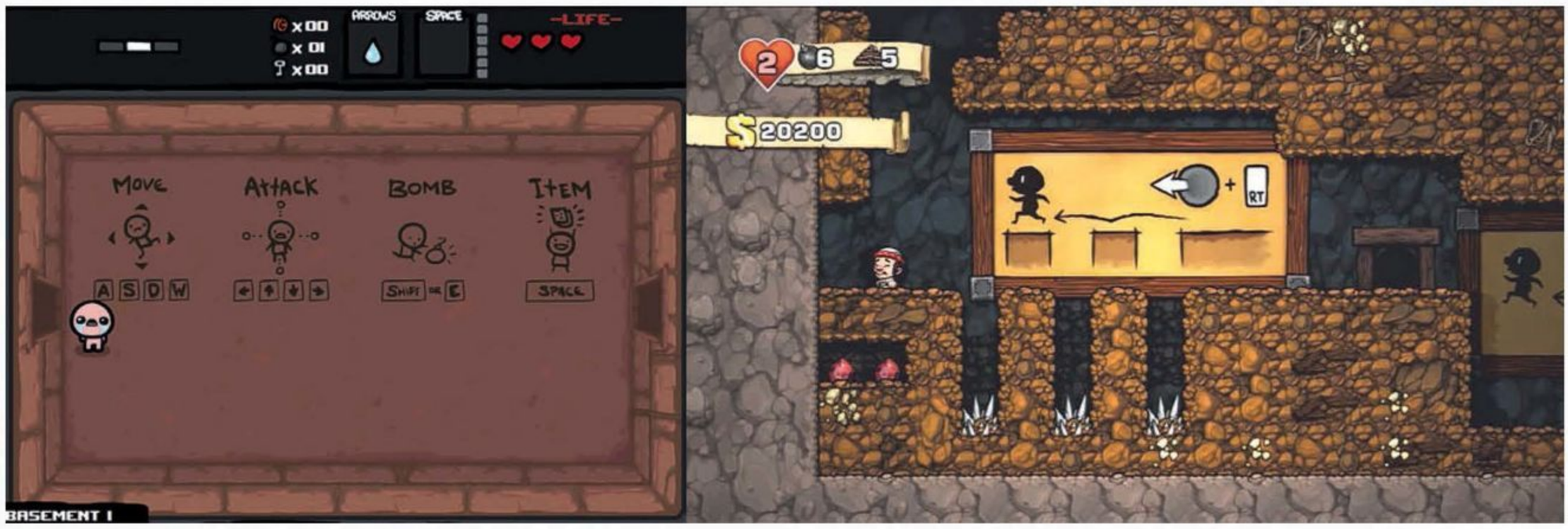
ПРИМЕРНО ТАК выглядел World of Warcraft для начинающих игроков лет десять назад: рай для исследователей, настоящее испытание для моделистов

и все, можно отпускать игроков на все четыре стороны. Только вот при таком подходе половина из них забросит игру вскоре после обучающей миссии, а еще треть вообще в процессе. Так в чем же дело?

Для ответа на этот вопрос нужно разобраться в том, *как* мы учимся. Если вы много сталкивались с обучением (или, возможно, даже преподавали сами), то наверняка слышали, что выделяют три основных стиля запоминания: визуальный, аудиальный и кинестетический. Визуалы – это люди, которым удобнее прочитать инструкцию в виде выскакивающей подсказки или узнать о чем-то через таблицы, диаграммы и фотографии, вместо того чтобы слушать чужое объяснение. Аудиалы скорее предпочтут услышать закадровый голос рассказчика и узнать правила от него, чем прочитать то же самое в виде конспекта или толстого томика инструкций.

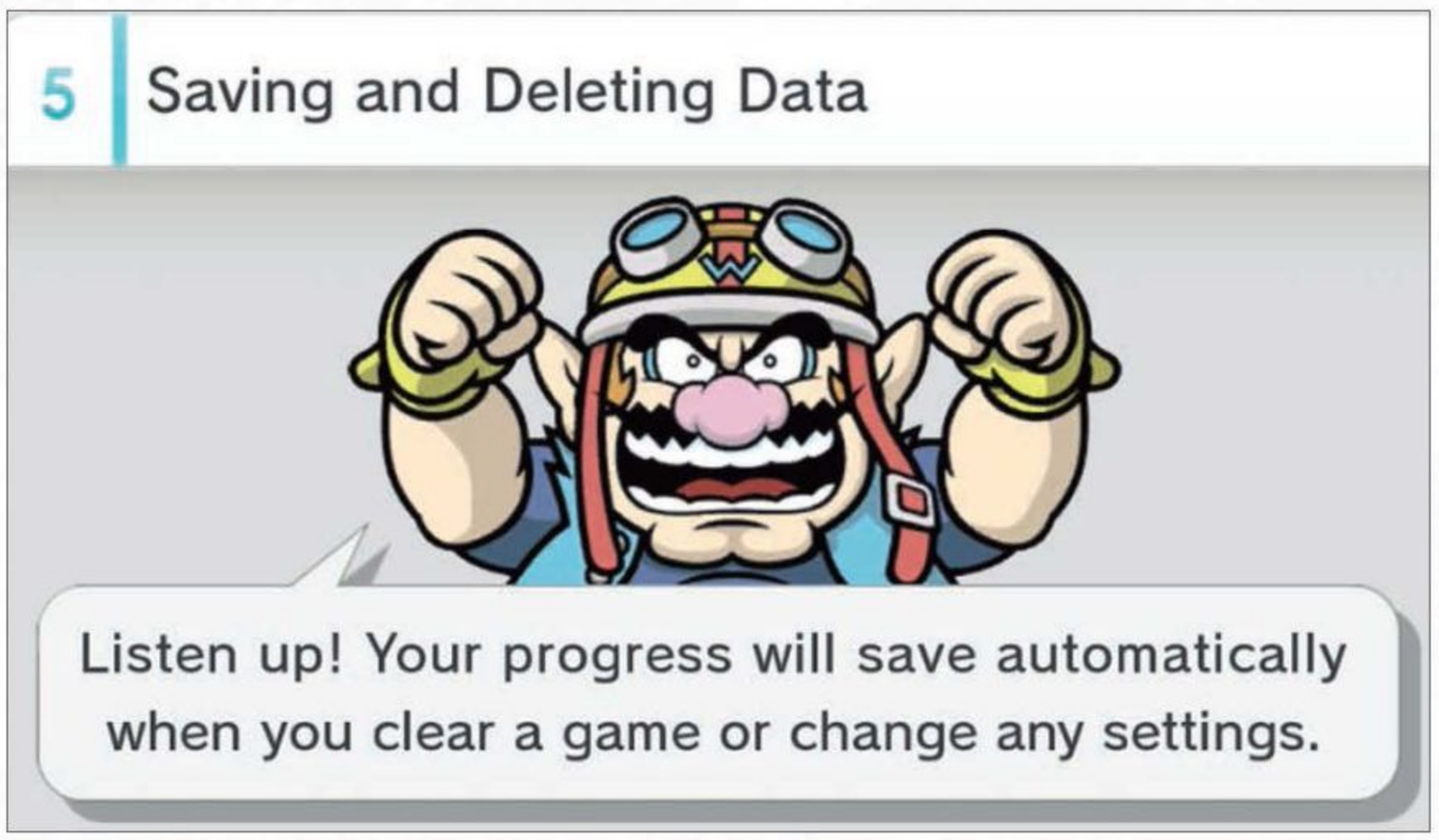
И наконец, приверженцы кинестетического стиля обучения стараются действовать, чтобы лучше запомнить новую информацию. Они взаимодействуют с окружающими объектами, толкают, тянут, пробуют и вертят (совсем как дети в песочнице), пытаются сами рисовать схемы или моделировать ситуации. Что интересно, кинестетикам неважен тип действия как такового, порой им достаточно двигаться для лучшего запоминания. Замечали когда-нибудь, что при заучивании стихотворения, урока или важной презентации вы непроизвольно ходите по комнате, вертите что-то в руках или дергаете ногой? Вот об этом и речь.

Естественно, большинство людей относится к так называемому смешанному типу, поэтому создателям игр приходится использовать различные приемы. Например, вы хотите показать, что при нажатии кнопки А происходит действие Б (прыжок при нажатии «пробела», выстрел при нажатии левой кнопки мышки). Как это правильно сделать? Пусть в первый раз, когда игроку необходимо произвести действие, рядом появится текст-подсказка, которую параллельно будет дублировать закадровый голос (в идеале – не просто дублировать, а описывать другими словами, чтобы осознание информации происходило дважды). Кроме того, дайте игроку возможность выполнить действие несколько раз, чтобы он увидел связь между действием и результатом.



УПРАВЛЕНИЕ, которое умещается в один экран, – что может быть проще?

КРОМЕ ВСЕГО ПРОЧЕГО, игры типа Spelunky или The Binding of Isaac относятся к категории «легко научиться, сложно освоить»



ЧТО ВЕСЕЛЕЕ – читать сухие факты или слушать наставления от экспрессивного Варио? Ответ очевиден

ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Но наряду с тремя основными стилями обучения существует идея о разных *стилях приобретения знаний*, которая гораздо менее известна и при этом очень важна в контексте разговора об играх. Таких стиля два – это получение информации через *исследование* или через *моделирование,* – и их понимание критично важно для разработчиков, так как может быть напрямую применено в игровых туториалах.

Представьте, что вы очутились в современной научной лаборатории с группой школьников лет двенадцати. Вокруг – никого, а старший исследователь только что вышел за дверь со словами: «Ребята, пока здесь осмотритесь и поиграйтесь, я скоро вернусь». Часть детей сразу ринется к приборам и начнет вертеть ручки, жать кнопки и смешивать реактивы, чтобы понять, как все работает. Другая часть останется стоять на месте и будет следить за первой группой, время от времени тихо обмениваясь мнениями. Только спустя некоторое время они подойдут к установкам и начнут что-то делать, уже более-менее понимая, что происходит.

Сторонний наблюдатель (то есть вы) мог бы сказать, что из первой группы получатся хорошие ученые-практики с горящими глазами, а из второй – теоретики с ясным аналитическим мышлением. Такое разделение на практиков и теоретиков соответствует стилям приобретения знаний: первые соответствуют исследовательской стезе, а вторые предпочитают моделирование.

Другими словами, люди с исследовательским подходом учатся на собственном опыте, предпочитают не сидеть на месте, а пробовать и делать выводы. Впустите юного исследователя в зал с ретроаркадами, вручите монетку – и он сразу начнет жать кнопки и двигать рычажки в ближайшем автомате, попутно спрашивая: «Так, и как же тут все работает?» Исследователи не боятся рисковать и брать на себя ответственность за свои эксперименты.

В свою очередь, моделисты (будем называть их так) предпочитают заранее выяснить, как все работает, и только потом что-то пробовать. Они должны знать все имеющиеся риски до попытки, а не узнавать о них в процессе. Для этого моделисты пытаются сымитировать свое возможное поведение на примере кого-то, кого они могут наблюдать. Они хотят знать, что будет, если все сделать правильно, – или же, наоборот, сделать все неверно. Поэтому, пока наш исследователь увлеченно колотит по кнопкам, моделист стоит в сторонке и внимательно наблюдает за происходящим.

ОСТОРОЖНОСТЬ – НЕ СТРАХ

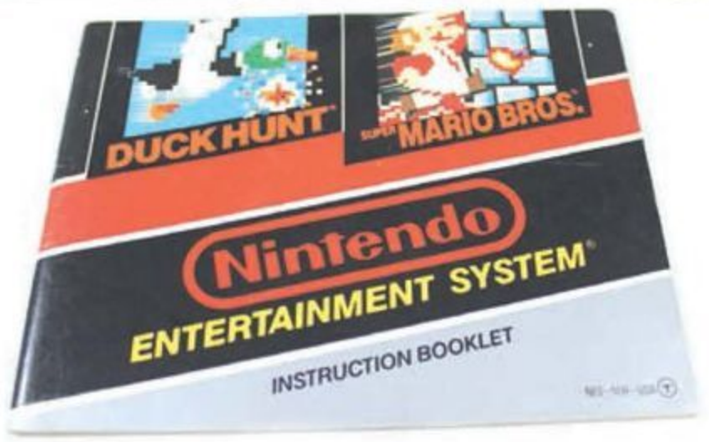
Было бы ошибкой думать, что моделисты *боятся* что-то предпринимать. Наверняка вы не раз слышали подобные фразы: «Моя девушка играет только в квесты. Она слишком боится сложного управления в других играх» или «Мой отец застрял в эпохе Марио и Пакмена. Он просто боится современных игр». Но дело не в страхе – у моделистов просто нет возможности просчитать все имеющиеся варианты и оценить риски перед тем, как их выталкивают в мир игры.

Проблема в том, что многие современные игры, особенно с открытым миром, рассчитаны в первую очередь на игроков-исследователей, а не моделистов. Отличным примером является легендарная **World of Warcraft**, где в одной из ранних версий обучение выглядело как серия кнопок «Помощь», которые появлялись в виде иконок «!» внизу экрана каждый раз, когда игрок сталкивался с новой деятельностью.

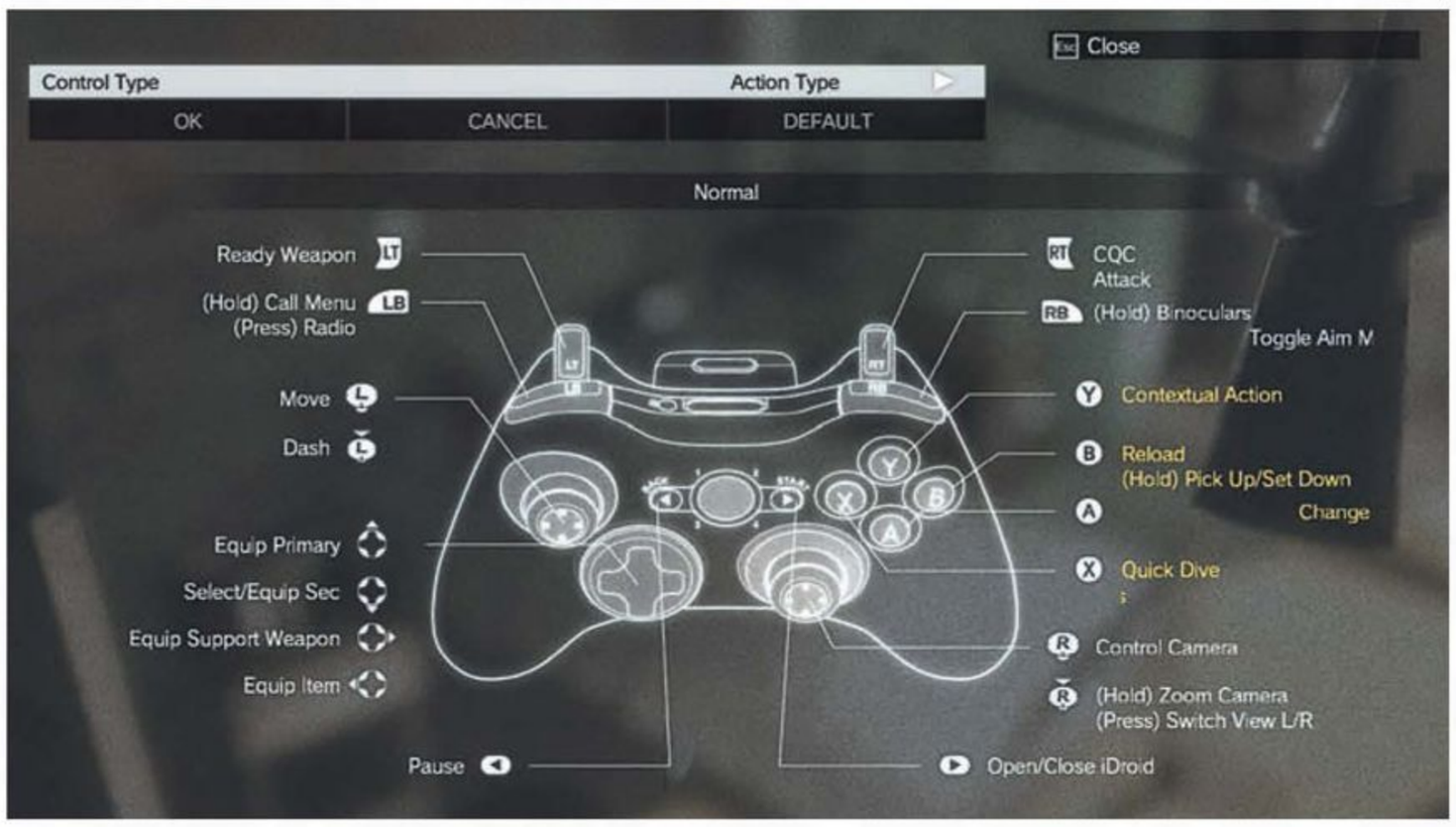
Исследователи чувствовали себя в такой системе как рыба в воде, а вот бедные моделисты совершенно терялись, оказавшись в незнакомом мире. Доходило до абсурда: игрок мог днями напролет бегать по Азероту с рядом восклицательных знаков над панелью умений, пока кто-нибудь проходящий мимо не восклицал: «Хэй, а почему ты не нажал ни на один из них?»

Ситуация выглядит забавной, но ответ на вопрос очевиден для любого моделиста: «Потому что никто мне не сказал». Справедливости ради стоит отметить, что в **Blizzard** учли этот недочет и сейчас кнопки-советы ярко подсвечиваются и недвусмысленно намекают «НАЖМИ МЕНЯ», а при нажатии

«**БЕСКОНЕЧНЫЕ СЕРЫЕ КОМНАТЫ**, похожие на шарик для гольфа изнутри» – видимо, именно так звучало описание туториала Bionic Commando на бумаге



NINTENDO до сих пор выпускают буклеты, а вот у Sony на PS Vita мануалы можно подгружать по сети



НАЗНАЧЕНИЕ КНОПОК удобно проверять на экране настроек, а не во время загрузочного экрана

выпадает не только текст, но еще и графическое отображение действия. Более того, изменилась структура самого мира – квесты из разбросанных заданий превратились в ориентированные цепочки, гораздо более дружелюбные к моделистам.

Может показаться, что хороших туториалов для моделистов вообще не существует, но это не так. Достаточно вспомнить одну из последних игр **Mortal Kombat** или **Devil May Cry** (или любой другой хороший файтинг или слэшер), в них есть отдельная тренировочная комната, где на компьютерных болванчиках можно спокойно отточить приемы, а затем вернуться в игру. В частности, в **Bayonetta** такая комната была встроена в загрузочный экран, что было удобно вдвойне. Вместо того чтобы тоскливо рассматривать полосу загрузки, можно было яростно махать руками и ногами, а панель справа послушно показывала выполненные приемы.

СНОВА К ОСНОВАМ

Но где искать корни заветной формулы идеального туториала? Мы подошли к этому вопросу максимально ответственно и решили, что начинать нужно с самых темных основ игровой индустрии. А откуда росли первые байты электронных игр? Чем вдохновлялись логические пазлы и на манер чего делались первые текстовые квесты на заре времен? Правильно – они делались по принципам настольных игр.

Тем более что многие признаки хорошей инструкции к настольным играм до сих пор работают и для видеоигр. Не верите? Смотрите.

Основная проблема обучения как в одних, так и других – наша с вами психология. Люди подсознательно сопротивляются правилам и инструкциям, которые им пытаются навязать. Еще бы, пришел ты после работы или учебы уставший, хочешь немного расслабиться и поиграть, а тебе в нос тычут какими-то туториалами. И главное, пока их пройдешь – уже время кончится, да и всякое желание играть отпадет. Поэтому правило первое: подавать всю информацию быстро, понятно и интересно. Затянутые обучающие миссии смерти подобны, да и длинные правила в настольных играх вызывают всеобщее уныние.

Как сделать процесс обучения интересным? Ответ напрашивается сам собой – превратить набор сухих фактов и указаний в перечень конкретных примеров, где каждый новый кусочек знаний привязан к игровой реальности и погружен в ее антураж. Посмотрите цитату из карточной версии известной настольной игры «**Шакал**»: «Теперь нужно выбрать квартирмейстера – самого честного пирата. Желательно без одной ноги, чтобы не убежал с кладом. Но если такого в вашей компании нет, то подойдет и самый ответственный». Звучит намного лучше, чем скучное «Выберите игрока, который будет выдавать монеты и обменивать их на карты».

Следующий важный аспект – деление на смысловые блоки. Для примера откройте инструкцию к любой бытовой технике, будь то микроволновка или шейкер для смузи. Скорее всего, вы будете долго продираться сквозь джунгли запретов и опи-

Visiting the Village

After battling in the field, Shovel Knight can visit bustling villages to restock supplies and get valuable information!

Things to Do

•Talk to Everyone

When in a friendly area, it's a good idea to talk to everybody. Get the latest gossip and hints! (Remember: Press the Control Pad up to talk to someone nearby!)

•Visit the Bard

The wandering Bard has lost his collection of Song Scrolls! If you find them, he will reward you.

•Choosing an Answer

Sometimes Shovel Knight will be prompted to answer a question. Move the cursor by moving the Control Pad left and right, and press A to choose.

The Shopping Screen

When you can buy items, the shopping screen will appear.

•Your Information

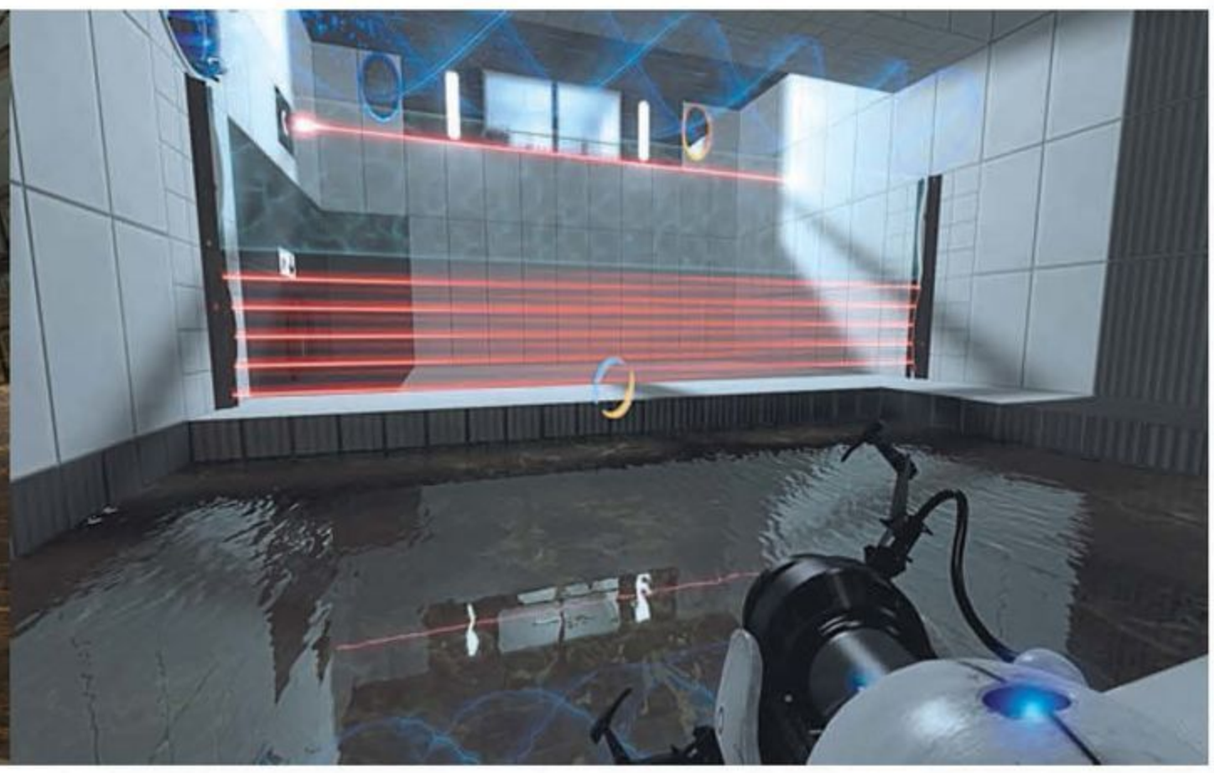
Your portrait and money will appear here.

•Items for Sale

Move the cursor onto items to read about them. Press the A Button to confirm your selection.

•Done

When you are done, choose this option.



ВЕРНУВШИЙСЯ В СТРОЙ оперативник, новичок на испытательном полигоне, тестирование спецкостюма – обучающие миссии могут быть интересными и логичными

В PORTAL фактически вся игра – это обучающая миссия. Зато какая!

сания разных кнопок у прибора и только под конец дойдете до типовых команд вроде «приготовить кекс» или «сварить пельмени». Этот подход хорош для технических инструкций, но совершенно не работает в случае, когда игрок должен действовать здесь и сейчас. Не стоит одновременно учить передвижению и показывать основы боя, гораздо логичнее сгруппировать действия по их типу.

А ведь еще есть «принцип минимальной достаточности»: игрок узнает только то, что понадобится ему здесь и сейчас, в ближайшие полчаса. Вываливать на него все особенности геймплея сразу по меньшей мере неразумно, к тому же зачем показывать самое интересное и рушить удовольствие?

ПРОЧТИ ЧЕРТОВУ ИНСТРУКЦИЮ!

Долгое время компьютерные игры, как и их настольные праотцы, обучали игроков с помощью толстых книжек, которые заботливо вкладывались в каждую коробку. Но бумажные мануалы не только учили основам игры, они составляли неотъемлемую часть атмосферы и дополняли сюжет. Размеры их варьировались от совсем небольших, для игр типа **Teenage Mutant Ninja Turtles 2: The Arcade Game**, до огромных, много раз превышающих саму игру (только представьте себе инструкцию к оригинальной **The Legend of Zelda**). Разработчики вкладывали в описание душу и проявляли недюжинную фантазию, да и ощущение от увесистой инструкции с яркой обложкой, которая иногда еще пахла типографской краской, было сродни рождественскому волшебству.

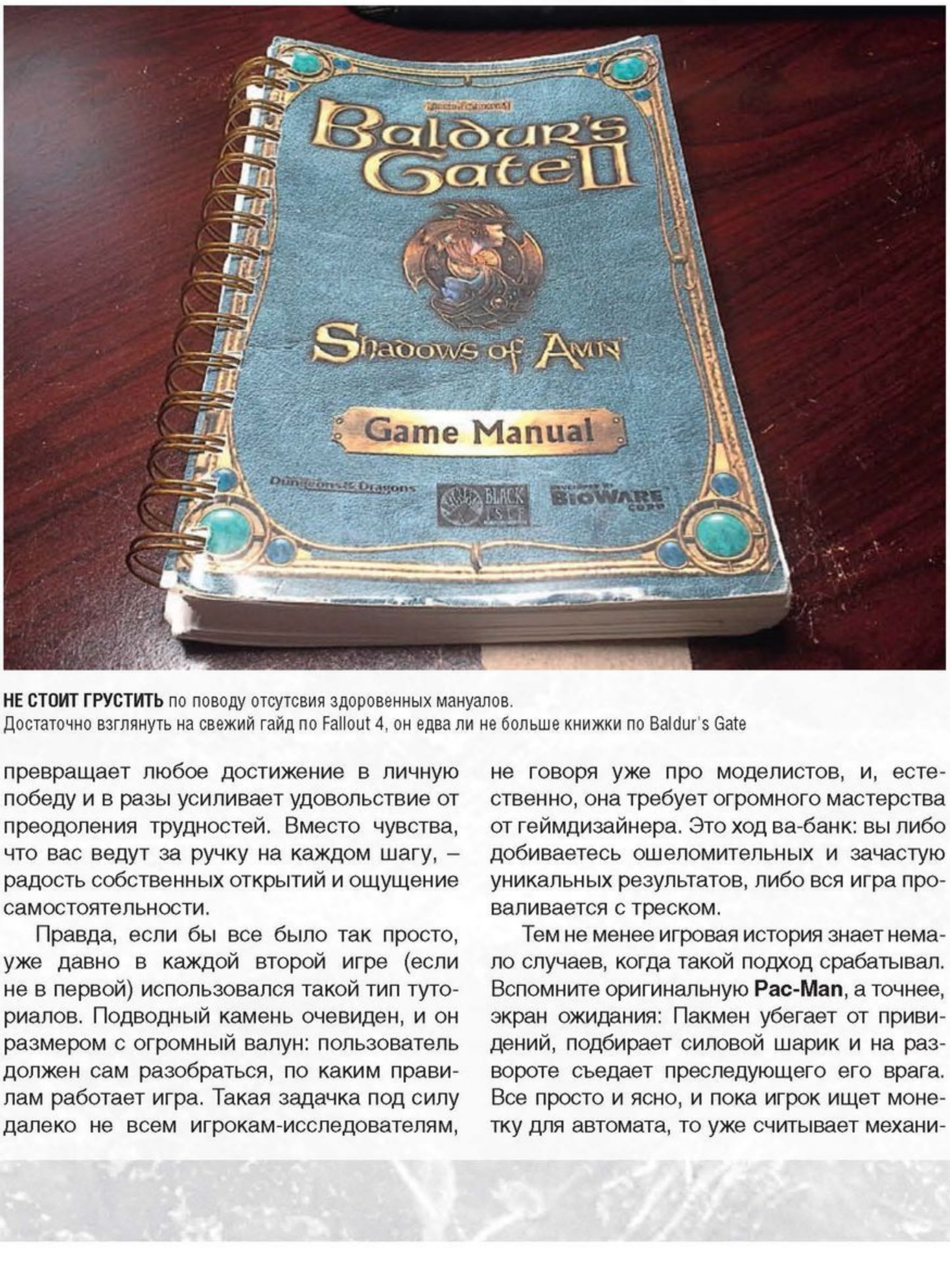
300(!)-страничная инструкция к **Falcon 4.0**, авиасимулятору 1998 года, устраивала настолько подробную и серьезную экскурсию по кабине самолета, что хоть сразу отправляйся в настоящий полет. **SimCity 3000 Unlimited** поставлялась вместе с увесистой тетрадью на пружинках, а **Star Wars: Rebellion** щеголяла 176 страницами описания. Вместе с **Madden NFL '95** для Sega шел массивный гайд с рейтингами и характеристиками каждого из игроков (это вам не современные спортивные симуляторы), а некоторые игры вообще невозможно было пройти без инструкции. Да, до развития интернета мануалы использовались еще и для защиты от пиратства, а вместе с тем и как аналог современных игровых форумов.

Шло время, и инструкции к играм начали поставляться в электронном виде (хотя их все равно предлагали распечатать и читать параллельно обучающей миссии, как в **Heroes of Might and Magic 3**), а потом и вовсе превратились в буклетик из 2-3 страниц с самыми основами управления. Дошло до того, что некоторые компании начали отказываться даже от таких буклетов – первой ласточкой стала **Ubisoft**, которая аргументировала свой поступок «сохранением окружающей среды». Хотя, положа руку на сердце, в качестве настоящей причины намного реалистичнее выглядело желание сократить расходы, и часть издателей воспользовалась отличной идеей.

Но не все еще потеряно – снова вдохнуть душу в туториалы вознамерилась самая сказочная компания в индустрии, **Nintendo**. Пока остальные вовсю урезали и сокращали, **Nintendo** пошла совершенно другим путем и пробует воплотить теплоту и ламповость бумажных мануалов в цифровом виде. Конечно, до идеала еще далеко, но уже сейчас отчетливо видна разница: сравните, например, эту инструкцию к **Game & Wario** с какой-нибудь типичной инструкцией в цифровом виде.

НЕТ ТУТОРИАЛА – НЕТ ПРОБЛЕМ

Как бы парадоксально это ни звучало, но один из лучших (и одновременно худших) видов туториала – это полное его отсутствие. Без туториала игроки разбираются в правилах сами, что автоматически



НЕ СТОИТ ГРУСТИТЬ по поводу отсутсвия здоровенных мануалов. Достаточно взглянуть на свежий гайд по Fallout 4, он едва ли не больше книжки по Baldur's Gate

ПРИ ВСЕХ «Нажмите квадрат для атаки» туториал в Uncharted 3 был динамичным и драйвовым

превращает любое достижение в личную победу и в разы усиливает удовольствие от преодоления трудностей. Вместо чувства, что вас ведут за ручку на каждом шагу, – радость собственных открытий и ощущение самостоятельности.

Правда, если бы все было так просто, уже давно в каждой второй игре (если не в первой) использовался такой тип туториалов. Подводный камень очевиден, и он размером с огромный валун: пользователь должен сам разобраться, по каким правилам работает игра. Такая задачка под силу далеко не всем игрокам-исследователям, не говоря уже про моделистов, и, естественно, она требует огромного мастерства от геймдизайнера. Это ход ва-банк: вы либо добиваетесь ошеломительных и зачастую уникальных результатов, либо вся игра проваливается с треском.

Тем не менее игровая история знает немало случаев, когда такой подход срабатывал. Вспомните оригинальную **Pac-Man**, а точнее, экран ожидания: Пакмен убегает от привидений, подбирает силовой шарик и на развороте съедает преследующего его врага. Все просто и ясно, и пока игрок ищет монетку для автомата, то уже считывает механику до начала игры. Подобный способ работал в старых хитах отчасти из-за простой механики самих игр, а отчасти из-за того, что количество элементов управления у игрока было весьма ограничено – никаких сложных комбинаций или неочевидных кнопок.

Сейчас такой подход немного трансформировался и использует игровое окружение, но все равно применяется в играх с несложным управлением. Взять, например, **Spelunky** – на стенах пещеры в начале игры выцарапаны или приклеены картинки, из которых мы сразу узнаем, что стрелки отвечают за передвижение, прыжок делается с помощью «пробела», а за препятствиями можно прятаться. В **The Binding of Isaac** обучение было еще минималистичней – в первой комнате на полу всегда были изображены основные кнопки с говорящими изображениями. Нельзя забывать и про **Journey**, которая хоть и объясняла основы управления, но не рассказывала, как именно и зачем их применять.

Можно возразить, что как развивались игры, так эволюционировали и игроки, – сложно сейчас найти человека, который не знает, что WASD отвечает за передвижение в шутерах, а правая кнопка мыши в стратегиях отправляет юнитов в выбранную точку. Поэтому почему бы не сосредоточиться на сложных механиках и неочевидных приемах, а самые основы считать известными по умолчанию? На самом деле разработчики так и поступают, но все равно никогда не знаешь, кто именно будет пробовать твою игру, а охватить хочется как можно большую аудиторию.

ПРАВИЛО ТРЕХ СЕКУНД

Казалось бы, что может быть проще полного отсутствия туториала, правда? Но если вы жутко ленивый разработчик, а видимость обучающей миссии создать хотите, то спасением для вас станет описательный туториал. Описательный туториал – это любой туториал, где игрока потчуют текстом или картинками с описанием действий, вместо того чтобы дать ему хорошую порцию игрового процесса. К ним можно отнести обучающие миссии с километрами текста вместо непосредственно геймплея или уже ставший классическим экран с элементами управления.

Такой тип обучения не просто бесполезен и не вносит ясность, порой он может приводить к ровно противоположному эффекту и вводить игроков в дополнительное заблуждение. Почему? Потому что, как только начинается игровой процесс, большинство из них забывают, что они только что прочитали или видели.

Многие наверняка сталкивались с подобной проблемой в демоверсиях различных игр. Как правило, демки предшествуют основному туториалу и сразу бросают нас в гущу событий, а в качестве руководства-подсказки чаще всего выступает изображение контроллера с привязкой основных действий к кнопкам, которое высвечивается во время загрузки.

«А давайте научим нашей игре, показав управление на три секунды на загрузочном экране!» Если вы начинающий разработчик или мечтаете когда-нибудь создавать игры, запомните. Никогда. Так. Не делайте.

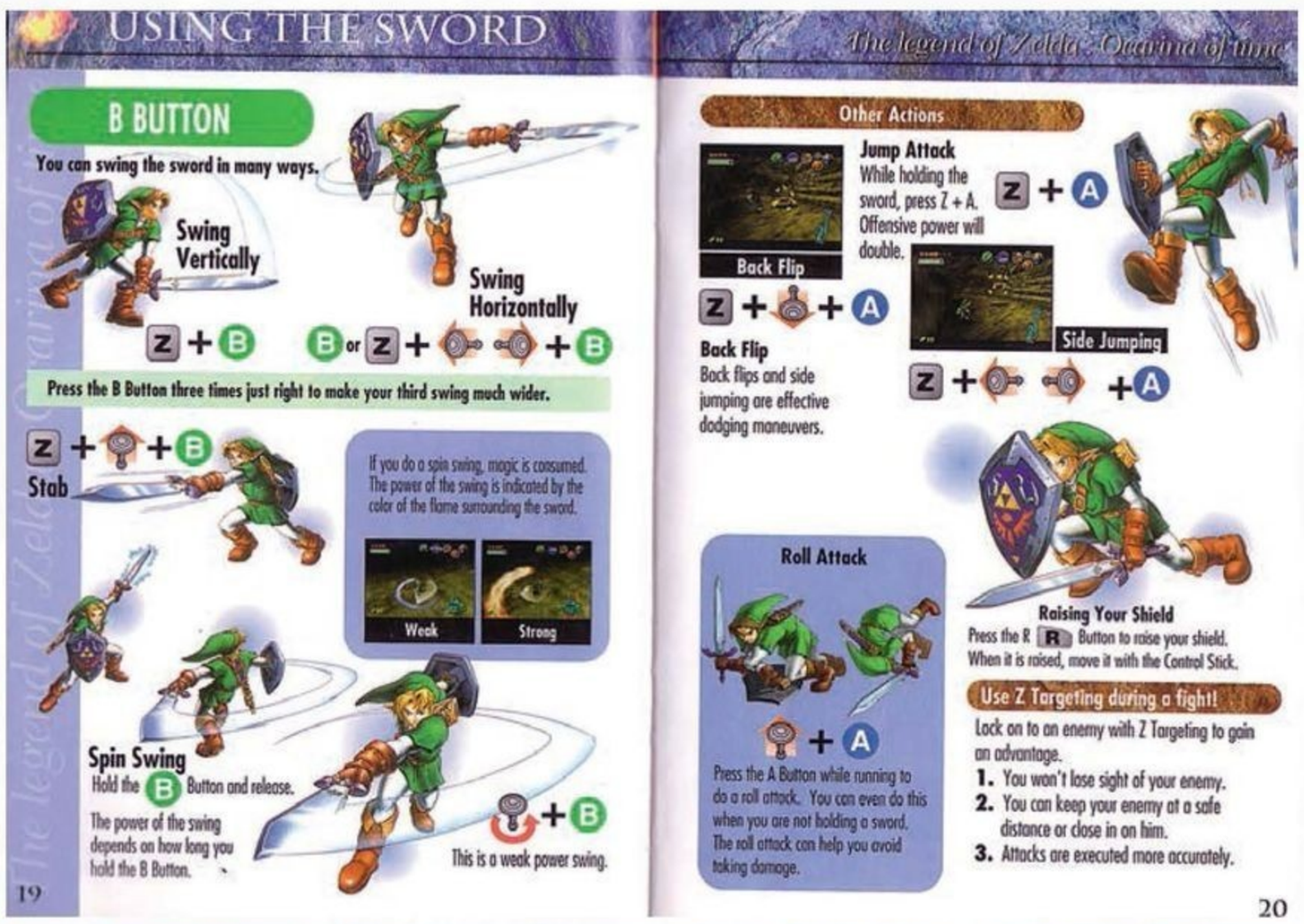
Такая схема не несет почти никакого смысла, очень немногие способны сразу запомнить все сочетания клавиш и действий за короткий промежуток времени. Как следствие, игрокам приходится экспериментировать самостоятельно или постоянно обращаться к экрану управления, что в равной степени вредит темпу игры. Поверьте на слово человеку, который прошел треть портированной **Dark Souls** и только после этого выяснил, как в ней бегать.

ПОДИ ТУДА – НЕ ЗНАЮ КУДА, СДЕЛАЙ ТО – НЕ ЗНАЮ ЧТО

На первый взгляд кажется, что любая недосказанность в играх, в особенности на этапе обучения, всегда недостаток, но это не так. Чем отличается хороший дефицит информации в играх от плохого? В первом случае недосказанность работает на атмосферу и сюжет, а игрока сознательно ограничивают, давая возможность разобраться самому. Проблемы начинаются, когда мы сталкиваемся с идеями, которые должны быть объяснены, но никак не поясняются.

Нередко сами разработчики оправдывают такой недостаток информации в игре «творческим решением», но считать, что неудачный дизайн или технический ляп можно принять за сознательный ход, – это как рассчитывать, что гусеницы танка однажды станут бабочками.

Два отличных и диаметрально противоположных примера дефицита информации в играх – **Bloodborne** и **Darksiders 2**. Мир **Bloodborne** построен на таинственности и недосказанности, игра задумана таким образом, что мы сами должны разобраться в принципах и механизмах ее работы. Основы передвижения и управления узнаются в первые пять минут, но все остальное – как работают те или иные предметы, что делать с боссами, в чем особенности оружия или по какой логике работает здешний



BLIZZARD всегда старались разнообразить обучающиее миссии и чередовать постройки баз с одиночными вылазками

мир – игроку приходится выяснять самостоятельно. Такой подход изначально заложен в игру, и он отлично работает.

А теперь вспомним **Darksiders 2**. Как и в любой другой ролевой игре, в ней есть много различных характеристик, которые определяют игрока. Какие-то из них краеугольные камни жанра и поэтому легки для понимания – здоровье, сила или защита, например, – но есть один особенный параметр, *Arcane*, у которого нет очевидного и понятного смысла.

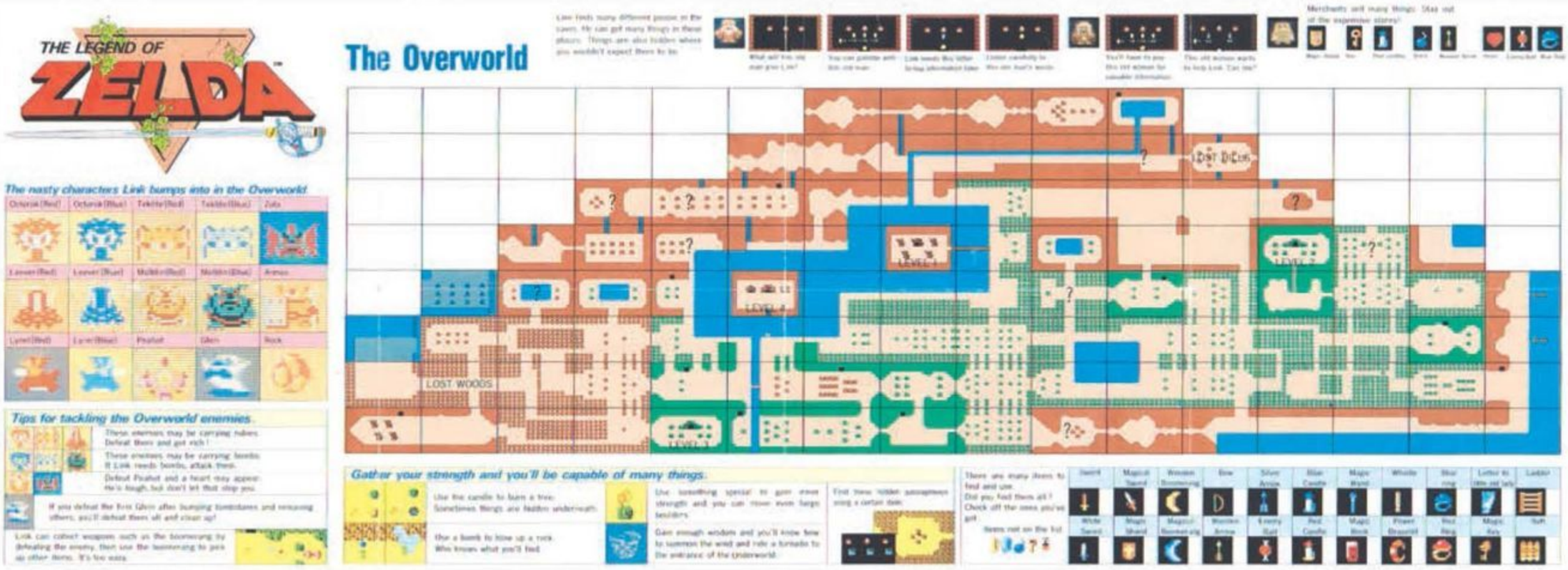
По косвенным признакам можно догадаться, что он каким-то образом связан с магическим уроном, но у игрока нет возможности узнать наверняка – по крайней мере, из информации, доступной в самой игре. Ситуацию усугубляет тот факт, что онлайн-инструкция к игре, которую поставляли разработчики, и Prima Official Game Guide описывали функцию этой характеристики совершенно по-разному. Поди разберись, что она делает на самом деле. Хотя этот конкретный недочет составляет лишь малую часть общего опыта от игры, его можно было легко избежать простым внутриигровым объяснением.

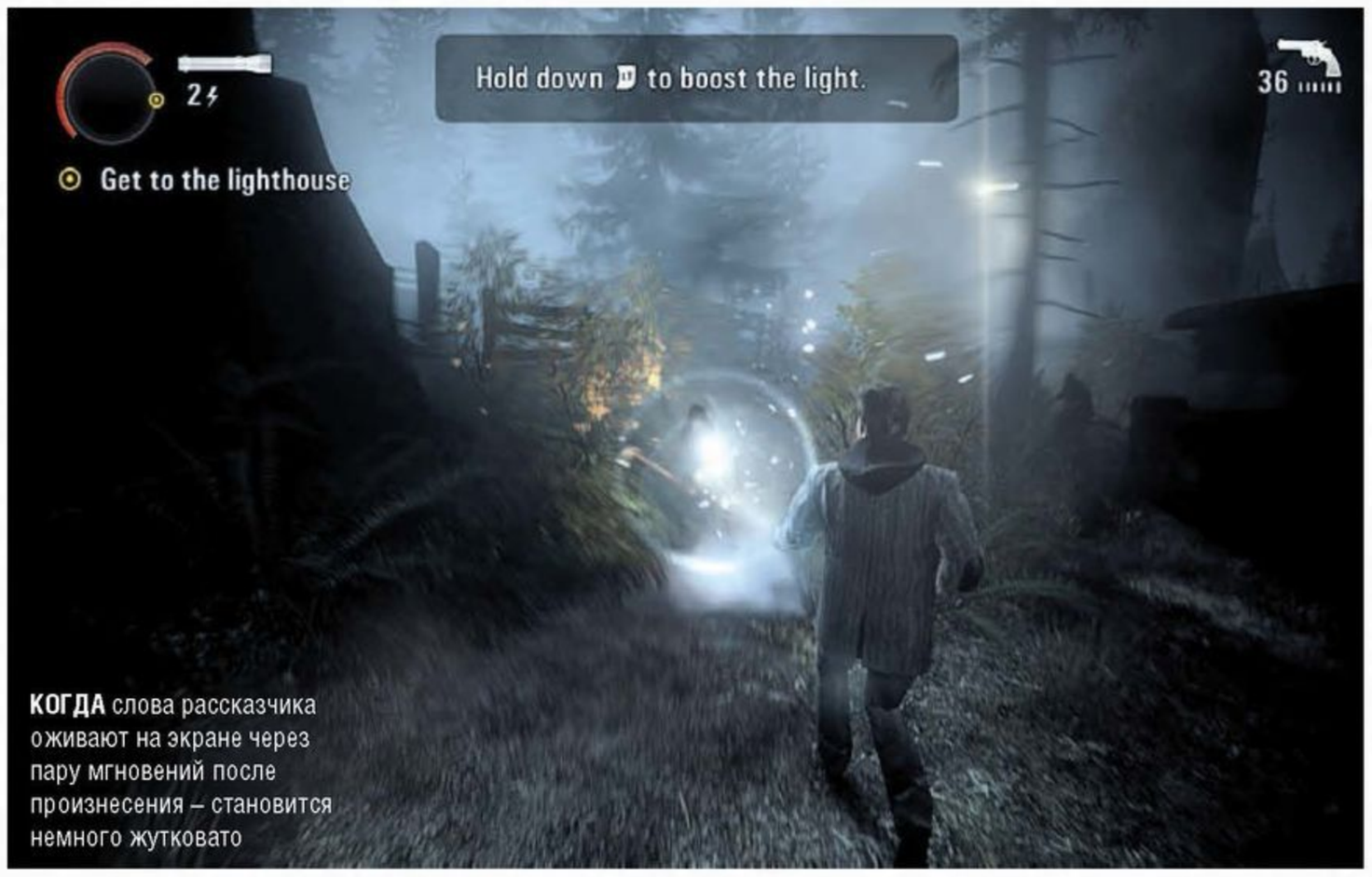
Правда, опасно впадать и в другую крайность, которой подвержена современная игровая индустрия в целом, – считать игрока дурачком и раз за разом повторять одно и то же. Нормально объяснить что-то человеку несколько раз, если он не заметил или просвистел мимо какого-то важного элемента, но повторенное в десятый раз «А вы знали, что синие ящики взрываются?» вызовет в лучшем случае раздражение. И, ради всего святого, никогда, слышите, никогда упорно не объясняйте то, что игрок наверняка уже знает, коль скоро он добрался до этого момента в вашей игре. Да-да, речь про тебя, **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, и про твое бесконечное повторение того, что потеря всего здоровья означает верную гибель (да ладно?!).

КОМНАТА С БЕЛЫМ ПОТОЛКОМ

Что такое туториал-комната? Это отдельный изолированный кусок геймплея, где игрок обучается всем необходимым действиям. Кроме того, это именно то, что, скорее всего, придет вам на ум при слове «туториал», – что неудивительно, так как туториалы-комнаты использовались в большинстве консольных игр прошлого поколения.

На первый взгляд кажется, что туториал-комнаты практически идеальны: они короткие, все, что нужно сделать, сра-





БЕЗ КАРТЫ и гайда в относительно нелинейной The Legend of Zelda было бы крайне непросто

КОГДА слова рассказчика оживают на экране через пару мгновений после произнесения – становится немного жутковато

НЕКОТОРЫЕ ЛЮДИ коллекционируют мануалы и буклеты – на виртуальных аукционах можно вполне неплохо заработать

зу наглядно показывается, а по окончании игрок готов к боевым условиям. Но в действительности все не так радужно, достаточно вспомнить **Bionic Commando** 2009 года, где туториал представлял из себя серию серых комнат, а игроков заставляли учить все усложняющиеся приемы и механики, которые никак не заканчивались. Хотя длина обучающей миссии была явно излишней, самое плохое заключалось в другом: некоторые из самых сложных приемов из конца туториала нельзя было использовать в начале игры!

Представьте себе степень разочарования игрока, который только что научился выполнять ту самую крутую атаку (наверняка методом многочисленных проб и ошибок), чтобы тут же узнать, что он не сможет ею пользоваться. Это ни разу не весело, и, что еще хуже, совершенно теряется эффект «рождественского подарка», когда мы все-таки находим этот прием. То, что могло быть кульминацией волнительного ожидания и радостью открытия, превращается в мимолетное пожимание плечами и ощущение, что нас обманули. Так все надежды отбирает, например, Black Ops 3 или некоторые God of War.

Еще пример – серия **Mega Man**, первая часть которой вышла в далеком 1987 году, когда понятий «геймдизайн» или «туториал» еще не существовало как класса. И **Mega Man** обучала прямо в процессе игры, все благодаря грамотному проектированию уровней. Запрыгнули на движущуюся платформу? Платформа уровнем ниже, проезжая по участку без рельсов, опустится и тем самым наглядно покажет, что такие участки надо перепрыгивать. В **Mega Man 2** был уровень с вертикальным падением, где главный герой со свистом пролетал экран за экраном. Там же мы впервые знакомились с лазерными лучами – но знакомились без всякого ущерба, так как под действием силы тяжести успевали пролететь вниз.

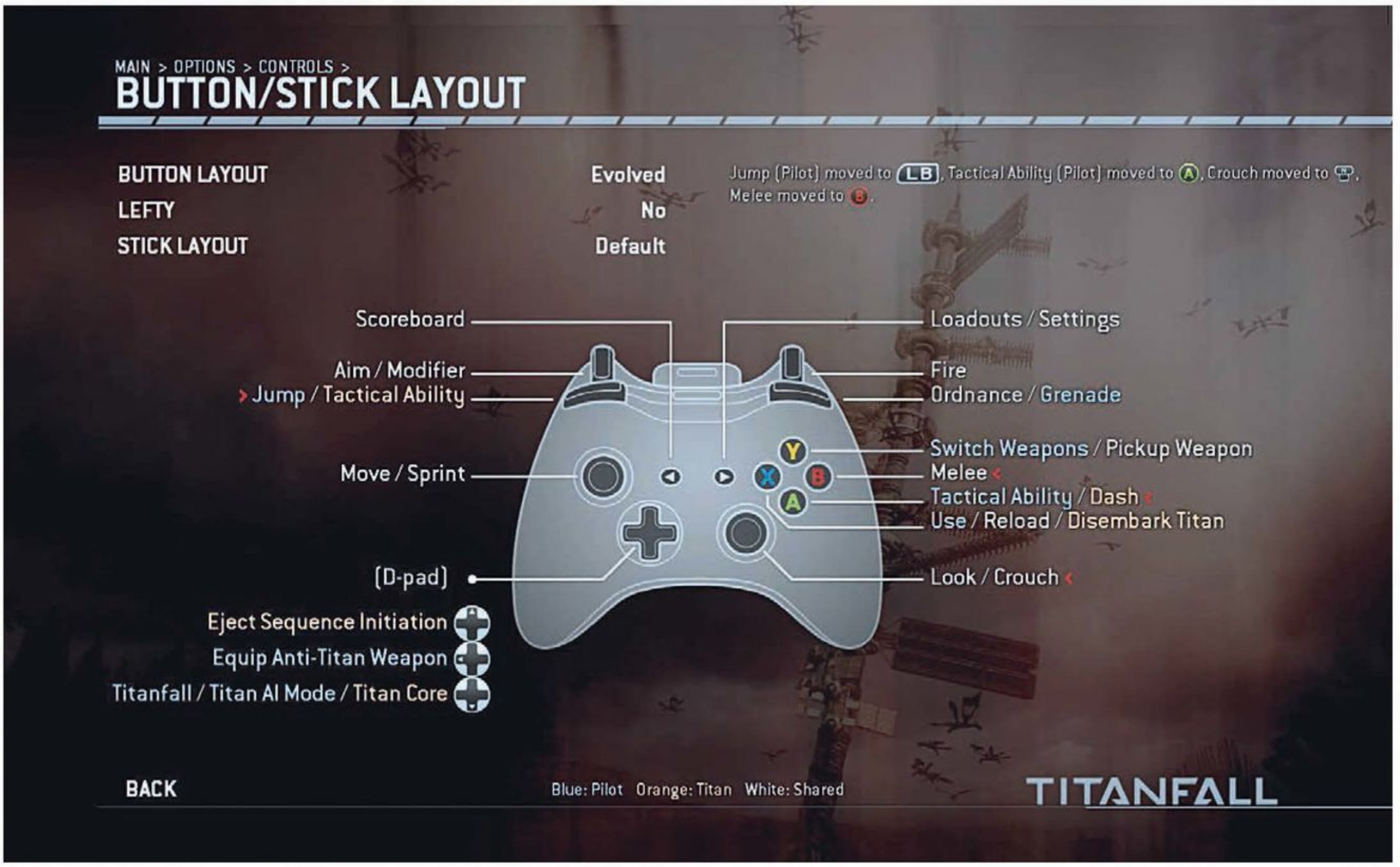
Но, пожалуй, один из самых гениальных примеров внутриигрового обучения присутствовал в **Mega Man X**. Игроки знакомились с механикой игры и основами управления на вступительном уровне, учились бегать, прыгать, стрелять, совершать прыжок от стен и так далее, но на самом деле обучение начиналось еще *в главном меню*. Вы не ослышались, в главное меню был встроен обучающий элемент – в качестве курсора в нем был небольшой Мегамен, который при выборе новой игры выстреливал из руки зеленым сгустком. Так игроки узнавали, что, во-первых, главный герой может стрелять, а во-вторых – что у него есть сильная и слабая атака (так как атака по умолчанию была желтого цвета, а в главном меню цвет был зеленый). Просто, гениально и чертовски элегантно!

Не стоит также забывать, что тренировочные полигоны отлично показали себя в **Tom Clancy's Splinter Cell**, **Half-Life** или обеих частях **Portal** – в тех играх, где наличие тестовых уровней логично объяснялось сюжетом. В **Call of Duty 4: Modern Warfare** еще и учитывалось время прохождения обучающей миссии, поэтому игрок при желании мог всегда вернуться и посоревноваться с самим собой.

ТОЛЬКО ТЫ – ТУТОРИАЛ МОЕЙ МЕЧТЫ

Наконец-то мы добрались до самого интересного – контекстных туториалов или, другими словами, обучающих миссий, которые органично вплетаются в игру. Долгое время контекстные туториалы были прерогативой стратегических игр всех мастей, от классических RTS вроде **StarCraft** до пошаговых. В большинстве случаев они представляли из себя цепочку миссий, которые одновременно знакомили игрока с завязкой сюжета и учили всем необходимым навыкам, как в **StarCraft 2: Legacy of the Void.**

Но постепенно разработчики стали встраивать контекстные туториалы в основной



процесс игры и в других жанрах. В **Alan Wake** главный герой оказывался в собственном сне, и пока он пытался добраться до таинственного маяка на горизонте, игрок узнавал о силе света в этом мире и практиковался в стрельбе. Закадровый голос рассказчика, который давал подсказки, только добавлял атмосферности и превращал происходящее в подобие кинговского рассказа.

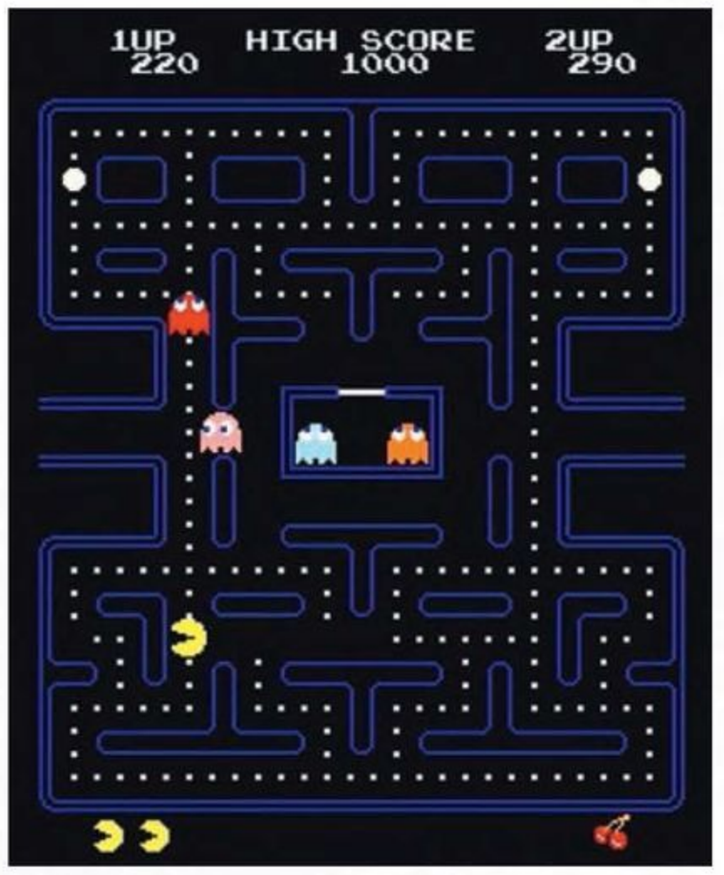
Отличные туториалы получаются и у Naughty Dog: в **Uncharted 2: Among Thieves** мы в прямом смысле пытаемся спасти свою шкуру, вытаскивая Дрейка из вагона на краю пропасти, а в **Uncharted 3: Drake's Deception** приходим в небольшой бар на деловую сделку и благополучно ввязываемся в драку. Время от времени игровой процесс замедляется и на экране немедленно выскакивает инструкция о том, за что какая кнопка отвечает. Так мы постепенно учимся бить, парировать, контратаковать и использовать окружение.

По своей сути контекстный туториал – это та же туториал-комната, но разбитая на много маленьких кусочков, каждый из которых показывает только то, что нужно вам здесь и сейчас (помните принцип минимальной достаточности?). Вдобавок эти кусочки встроены в историю и не кажутся чужеродными элементами.

Пожалуй, одним из лучших туториалов в играх последнего времени был обучающий процесс **The Witcher 3: Wild Hunt**. Почему? Во-первых, туториал разбит на логические блоки – отдельно подается передвижение, отдельно ведение боя, отдельно основы алхимии и модификаторов. Во-вторых, каждый из этих блоков можно пропустить. Не хотите бегать с Цири по стенам? Да пожалуйста. Надоело махать мечами с Весемиром? Не вопрос, добро пожаловать на большой тракт – огромную стартовую локацию, в которой объясняют уже более серьезные вещи. Что приводит к третьему пункту – весь обучающий процесс был отлично встроен в контекст игры.

Практически гениальный туториал отличал и **Shovel Knight**, которая наделала много шуму в прошлом году. Возможно, те читатели, что уже пробовали эту игру или даже прошли ее, на этом моменте удивленно приподнимут бровь и спросят: «Туториал? А разве там был какой-то туториал? Чему там учить?» А знаете почему? Потому что он был сделан настолько хорошо, что вы даже не заметили его. Туториал – одна из тех вещей, которая, если она сделана правильно, совершенно не замечается, но плохая реализация которой сразу коробит глаз и игровой процесс.

Что же касается ответа на последний вопрос, то достаточно немного задуматься, чтобы понять, что учить как раз таки было чему. Начинается Shovel Knight с того, что Рыцарь выпрыгивает в центр экрана и радостно показывает нам лопату, а чуть поодаль недвусмысленно лежит куча угля. Так мы узнаем, что атакой можно и нужно взаимодействовать с окружением, а в подобных кучах часто спрятаны драгоценные камни. Атака вниз и разбивание песчаных блоков, прерывание нижней атаки стандартным ударом, более высокий прыжок при наскакивании на врага – каждая из этих вещей объяснялась не в виде текста или картинки, и даже не пояснялась в подсказке, игрок открывал их сам благодаря правильному дизайну уровней.



ВСЕГО МИНУТА, и правила происходящего на экране становятся ясны даже тем, кто играет в Pacman впервые

Конечно, туториалы что «Ведьмака», что Shovel Knight неидеальны. Но, с другой стороны, создать хороший туториал – это как сделать отдельную небольшую игру, со своими законами, правилами, особенностями. Приятно, что большие студии в последнее время все внимательнее относятся к туториалам и стараются их разнообразить, а инди-разработчики подходят к процессу с большой фантазией. ■

ДМИТРИЙ КОЛГАНОВ РЕДАКТОР РАЗДЕЛА

Когда вы будете держать этот номер в руках, до Нового года останется всего ничего – а это значит, пришло время дарить подарки. И мы этому замечательному занятию посвятили почти весь раздел. Из отвлеченных тем у нас только разбор мобильного варианта Skylake, а все остальное – одни подарки, причем по очень разумной цене.

ДИСПЛЕЙ
здесь очень хорош, но заводская калибровка никуда не годится

МОБИЛЬНЫЙ SKYLAKE

Тестирование игрового ноутбука на базе Intel Skylake

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17 дюймов, IPS, 1920x1080, G-Sync, MSI True Color
- **Процессор:** Intel Core i7-6820HK (4 ядра, 2,7–3,6 ГГц)
- **Память:** 16 ГБ DDR4-2133 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 530 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 980M (1038/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5)
- **Твердотельный накопитель:** 2x 128 ГБ в MSI Super RAID 4 (PCIe 3.0 x4 NVMe, чтение – 3,3 ГБ/с, запись – 1,2 ГБ/с)
- **Жесткий диск:** 1 ТБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11ac (Killer), Bluetooth 4.1, LAN (Killer DoubleShot Pro, Killer Shield)
- **Разъемы:** 6x USB 3.1 Gen 1, USB 3.1 Gen 2, 4x 3,5-мм джек, HDMI, Mini DisplayPort, LAN, SD-кардридер
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Аккумулятор:** литий-ионный
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов, годовая лицензия на XSplit Gamecaster, эксклюзивные самолет и танк, валюта и премиум для War Thunder
- **Комплектация:** зарядка, кабель питания
- **Габариты:** 42,8x29,4x4,8 см
- **Вес:** 3,8 кг
- **Цена на декабрь 2015 года:** 180 000 рублей ($2812)

В прошлом номере мы подробно рассказали о новой процессорной архитектуре **Intel Skylake** и протестировали домашний процессор **Core i7-6700K**. Сегодня мы продолжим начатое, но пойдем уже по мобильному направлению.

Как и месяц назад, начнем с топового кристалла, а именно с **Core i7-6820HK**. Тестировать его будем на базе **MSI GT72S 6QE Dominator Pro**. Почему именно эта модель? Причин две. Первая: MSI предоставила нам этот же лэптоп, но с **Haswell** на борту, что дало возможность сравнить два кристалла разных поколений. Вторая: в отличие от многих конкурентов, MSI поменяла не только камень, но и много всего другого.

Внешний вид

Несмотря на кардинальные внутренние изменения, внешне GT72S – копия предшественника, даже комплектация совпадает. В коробке мы нашли инструкции, диск с драйверами, гарантию на пару лет, внушительный блок питания на 230 Вт и ключик для War Thunder. Он добавляет к уже существующему аккаунту месяц премиума, 15 000 золотых орлов (очень приличная сумма) и пару единиц уникальной техники.

Сам же ноутбук – все тот же прямоугольник с парой выштамповок на крышке и ломаной передней частью. В средних размеров рюкзак входит без проблем, но четыре килограмма за плечами к долгим прогулкам не располагают.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	
1920x1080, High	60
1920x1080, Max	60
Thief	
1920x1080, VeryHigh, AF 16x	78,6
1920x1080, VeryHigh, AF 16x, SSAA High	57,6
DiRT Rally	
1920x1080, Ultra, AF 16x, MSAA 4x	77,7
1920x1080, Ultra, AF 16x, MSAA 8x	61,5
GTA 5	
1920x1080, Full, VeryHigh, AF 16x	69,4
1920x1080, Full, VeryHigh, AF 16x, AA 4x	45,3
1920x1080, Full, VeryHigh, AF 16x, AA 8x	32,2
The Witcher 3: Wild Hunt	
1920x1080, Full Post, High, no NVIDIA, AF 16x	58,8
1920x1080, Full Post, High, no NVIDIA, AF 16x	39,4
1920x1080, Full Post, Max, no NVIDIA, AF 16x	37,9
1920x1080, Full Post, Max, NVIDIA, AF 16x	31,1

Собрано все качественно. Нижняя часть и боковины – гладкий пластик, крышка и пространство вокруг клавиатуры оформлены металлическими листами. Последние быстро собирают отпечатки пальцев, зато выглядят стильно и на ощупь очень приятны.

Впечатляет и система вентиляции. На дальней стороне, за экраном, стоят две крупные решетки, вдобавок

У GT72S один из самых больших тачпадов на нашей памяти

перфорацией усеяно почти все днище. А это отличная новость для любителей охлаждающих подставок – воздух от внешних вентиляторов будет попадать именно к железу, а не растекаться по литому дну, как обычно.

Доступ к внутренностям есть и у нас с вами. Если открутить семь болтов, можно целиком снять все днище и добраться до жесткого диска, двух свободных слотов оперативной памяти, твердотельников, съемной MXM-видеокарте и, что самое приятное, системы охлаждения **Cooler Boost 3**.

Ближе к задней части по разным концам разнесены два радиатора и пара турбинных вертушек. До предельного количества оборотов они почти никогда не раскручиваются, а если такое и случается, то шумит ноутбук не дольше минуты-двух, после чего все успокаивается.

Но даже этих недолгих «волнений» вполне реально избежать. При помощи комбинации **Fn+F7** и системы **Shift** можно ограничить уровень нагрева GPU. А тем, кому, наоборот, нравится, когда вентиляторы изображают из себя проливной дождь, MSI разрешает принудительно разогнать их на полную – для этого есть отдельная кнопка по левой стороне от клавиатуры.

Тут же расположилось остальное управление. Помимо стандартного питания, есть еще несколько полезных клавиш. Первая – **GPU**, принудительно переключающая ноутбук с дискретной графики на встроенную в центральный процессор. Для этого надо перезапускать компьютер, зато при работе от батареи можно быть уверенным, что заряд не расходуется прожорливым игровым GPU. Еще одна кнопка отвечает за прямой запуск **XSplit Gamecaster**, на который MSI теперь дает годичную лицензию. Ну и самая нижняя клавиша позволяет на лету выбирать профиль клавиатуры.

За их настройку традиционно отвечает **SteelSeries Engine**. В ней любой клавише можно присвоить новое значение, сочетание или игровой макрос, а также настроить всю подсветку ноутбука – логотип на крышке, пару полосок на переднем торце, окантовку тачпада и светодиоды под клавиатурой.

Управление

Сделана клавиатура хорошо. Дубовая подложка, правильное расположение кнопок, большие **Shift** с **Ctrl** по левой стороне, полноценный тачпад и блок стрелок. К некоторым нюансам привыкать все же приходится, но осваиваешься быстро и уже на второй день свободно и печатаешь, и играешь. Не понравилось лишь оформление клавиш. Раньше колпачки были целиком выкрашены в черный, теперь же боковины прозрачные и сквозь них пробивается свет лампочек, который в темноте неприятно бьет по глазам.

А вот к тачпаду претензий нет: панель с парой раздельных кнопок идеально подходит экрану. Не мешает даже отсутствие бортиков – площадь настолько велика, что палец не вылетает за границы.

Телевизор

Еще один приятный момент – экран. GT72S переехал на Full HD IPS-матрицу. А это и шикарные углы обзора, и высокое качество картинки. Далее, экран поддерживает **NVIDIA G-Sync**. Для тех, кто пропустил наш сентябрьский выпуск, напомним: G-Sync синхронизирует частоту обновления дисплея с количеством кадров на выходе видеокарты, что исключает разрывы или зависания. И наконец, GT72S попал под программу заводской калибровки **MSI True Color**.

Что она дает? Из полезного – пять совершенно разных цветовых пресетов. Однако ни о какой настройке не может быть и речи. По нашим замерам ΔE_{00} в стандарте не опускается ниже 4,45! И это при том, что при помощи калибратора от матрицы реально добиться ΔE_{00}, равной рабочим 0,45.

Похожая ситуация и с аудиовыходами. За их работу отвечает чип **Sabre HiFi**, оснащенный усилителем, готовым раскачивать гарнитуры сопротивлением

ОДИН ИЗ ГЛАВНЫХ ПЛЮСОВ GT72S – легкий доступ ко всем компонентам системы, в том числе и вентиляторам СО

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

3DMark (Fire Strike)			
	Score	Graphics	Physics
MSI GT72S 6QE Dominator Pro G	8271	9549	10 155
MSI GT72 2QE Dominator Pro	8480	9992	9316
Unigine Heaven Benchmark 4.0			
	FPS	Scores	
MSI GT72S 6QE Dominator Pro G	44,7	1125	
MSI GT72 2QE Dominator Pro	44,2	1113	
Unigine Valley 1.1			
	FPS	Scores	
MSI GT72S 6QE Dominator Pro G	47,4	1982	
MSI GT72 2QE Dominator Pro	46,5	1946	

НЕСМОТРЯ
на впечатляющие габариты, GT72S легко помещается в рюкзак

ПОРТ USB 3.1 GEN 2
обеспечивает скорость в 10 ГБ/с и, помимо флэшек, может обслуживать до двух 4K-дисплеев

ПРОЗРАЧНЫЕ БОРТИКИ
клавиш на GT72S не лучшее решение, в темноте свет неприятно бьет по глазам

до 600 Ом. Однако на деле его предел где-то 45–50 Ом. Как так получилось, не знаем. Радует только, что звучит Sabre HiFi действительно хорошо и обходит многих конкурентов.

То же скажем про основную акустику. Два динамика перед экраном и саб на днище играют негромко, зато качественно. А благодаря довольно крупным габаритам самого ноутбука даже ощущается стереоэффект. За работу динамиков по традиции отвечает софт **Nahimic**. А это поддержка XSplit Gamecaster, подавление шумов во время общения в Skype и гильд-чатах, а также всякие улучшалки типа усиления баса, настройки частот и виртуального surround. Кому фальшивый «звук вокруг» не понравится, могут собрать и настоящий – выходов на акустику у GT72S четыре штуки.

CRYSTALDISKMARK (МБ/С)		
Режим работы	MSI GT72S 6QE Dominator Pro G	MSI GT72 2QE Dominator Pro
Sequantal Q32T1 (чт./зап.)	3274/1128	1619/1042
4K Q32T1 (чт./зап.)	459,6/344,9	574/404
Sequantal (чт./зап.)	2063/1097	1605/1098
4K Q32T1 (чт./зап.)	26,4/87,9	21,8/85,6

Режим работы	MSI GT72S 6QE Dominator Pro G	MSI GT72 2QE Dominator Pro
Cinebench R15		
One Core	133	132
All Cores	704	647
Multiplier	5,28	4,89
WinRAR (КБ/с)		
One Core	1440	1239
All Cores	8359	7425
TrueCrypt (МБ/с)		
AES-Twofish-Serpent	235	208
AIDA64 (ГБ/с)		
Оперативная память (чт./зап./коп./лат.)	31/32,4/30,6/69,5	23,9/25/23,6/80,4
L1-кэш (чт./зап./коп./лат.)	790,6/398/793,9/1,3	818,8/410,5/816,7/1,2
L2-кэш (чт./зап./коп./лат.)	317,7/209,5/268,4/4,4	312,2/131,4/193,5/4,4
L3-кэш (чт./зап./коп./лат.)	215,5/144,3/190,2/14,2	172,5/123,3/134,6/13,1

Стоят они на левом боку, рядом с SD-кардридером и четырьмя USB 3.1 Gen 1. Не знаете, что это? А это новое имя для старых USB 3.0, придуманное ассоциацией, ответственной за стандарт. Зачем она сменила прижившееся наименование, непонятно, но производители флэшек наверняка довольны. Могут продавать старые модели под новыми названиями...

Еще пара таких «новых» USB 3.1 Gen 1 стоит на противоположной стороне. Там же расположился и пишущий Blu-ray-привод. Ну а все, скажем так, редко используемые порты отправились на заднюю сторону, за экран. Тут и питание, и HDMI, и Mini DisplayPort, и действительно новый двухсторонний USB 3.1 Gen 2, и LAN.

За сеть в GT72S отвечают два контроллера – **Killer DoubleShot Pro** и **Killer Shield**. По заверениям компании **Qualcomm**, по сравнению с прошлым поколением производительность чипов увеличилась в десять раз. Из 100 Мб/с гигабит новый чип так и не вытащил, но с распределением потоков у него проблем, как и раньше, нет. Придушить во время игры не вовремя проснувшийся Skype – для Killer обычное дело.

Новое поколение

Теперь перейдем к самому главному – к железу. В основе нашей версии лежал топовый чипсет **Intel CM236**. По характеристикам это почти близнец настольного Z170 Express. Шина DMI 3.0 на 8 ГБ/с, двадцать линий PCIe x16 3.0 у южного чипсета и уйма USB 3.0 и SATA Rev. 3. Как мы помним, в настольном сегменте все это дает изрядный запас для дисковых подсистем. То же и в мобильном секторе.

Свободные PCIe x16 MSI использовала для нового дискового массива под названием **Super RAID 4**. В третьей версии в старом GT72 ставили четыре SSD и соединяли их в RAID 0, что давало скорость чтения в 1,6 ГБ/с. В GT72S этот показатель сумели довести до 3,2 ГБ/с при помощи всего двух накопителей на **PCIe x4 NVME**.

Естественно, именно на них стоит операционка, **Windows 10 64-bit**, и загружается она всего за 13,6 секунды. Впечатляет? Тогда еще факт. С установленного в этом же ноутбуке HDD на 1 ТБ **Pillars**

МЕТАЛЛ
на крышке очень быстро покрывается отпечатками пальцев

ПОРТЫ USB 3.0
теперь называется USB 3.1 Gen 1. Правда, ничего нового, кроме цифр, в них нет

of Eternity грузится минуту и двадцать секунд, с массива – всего пятнадцать с половиной. При желании в лэптоп можно установить еще один RAID из твердотельников – есть пара свободных портов M.2.

Прекрасен и процессор. Нам удалось познакомиться с топовым **Intel Core i7-6820HK**. Это четырехъядерный Skylake, оснащенный 8 МБ кэша третьего уровня, поддерживающий до восьми потоков и работающий на частоте от 2,7 до 3,6 ГГц. По архитектурным новинкам ничего особенного не скажем. Как и в настольной версии, это увеличенная на ватт производительность, защита от вирусных атак и масса технологий энергосбережения.

К примеру, Haswell (i7-4710HQ), с которым мы сегодня будем сравнивать новинку, при сходных параметрах требовал 47 Вт, а свежей модели нужно 45 Вт. Казалось бы, разница невелика, но имейте в виду, что производительность выросла. В **WinRAR** – 14% прибавки, в рендере **Maxon** – 9%, в шифровальщике **TrueCrypt** – 13%.

Как и в настольном сегменте, выросли показатели оперативной памяти. Skylake обзавелся мобильными чипами **DDR4**. В нашем случае это были планки частотой в 2133 МГц общим объемом 16 ГБ. По данным **AIDA64**, в среднем они примерно на 30% быстрее старых DDR3-1600 МГц. И, что самое забавное, выигрывают у них по части задержек: 69,5 против 80,4 нс.

К сожалению, несмотря на все прибавки, добраться до настольных вариантов мобильным Skylake не суждено. В среднем i7-6820HK проигрывает i7-6700K около 25%. Разрыв можно слегка уменьшить, ведь HK в названии кристалла указывает на возможность разгона. Да, при желании частоту камня можно повысить через множитель. Нам удалось поднять ее до 3,9 ГГц.

Негусто, но не будем забывать, что мы говорим о ноутбуке, у которого вплотную к кристаллу стоит мощная видеокарта **NVIDIA GeForce GTX 980M**. А она по всем характеристикам близка к настольной GTX 970 и под GPU Boost 2.0 легко поднимается со стандартных 1038 до 1126 МГц по процессору. И хватает этого вообще на все современные игры.

Третий «Ведьмак» на запредельных настройках и со всеми эффектами NVIDIA идет на 28 fps. С отключенными эффектами получается 37 кадров в секунду. Нужны идеальные 60? Не вопрос, их GT72S выдает на высоких настройках.

С остальными играми все еще лучше. **Metal Gear Solid 5** показывает 60 fps в любых разрешениях и режимах. Аналогично с **DiRT Rally** и **Thief**, притом даже с включенным на максимум сглаживанием. Что же касается **GTA 5**, то она со сглаживанием показывает 45 fps, а без него – 70 кадров в секунду.

При таком запасе мощности ноутбук может продержаться на батарее почти полтора часа в игровом режиме и больше трех с половиной в офисном, с включенным Wi-Fi.

В отношении процессора, как и в настольном сегменте, Intel обошлась без революций: стандартные 10–12% прибавки к производительности и снижение энергопотребления. С одной стороны, немного, с другой – каждый десятый рендер в 3ds Max теперь, считайте, выполняется мгновенно. В плюсы запишем и продвинутый чипсет. Не знаем, как будут выглядеть младшие версии системной логики, но CM236 нас определенно впечатлила.

Ну а что касается нашего героя, то придраться особо не к чему. Если не считать чуть гуляющей крышки и пробивающейся сквозь клавиши подсветки, это лучший и самый навороченный ноутбук на рынке. По производительности соперников у GT72S хватает, но по количеству необычных функций он вне конкуренции.

● *Дмитрий Колганов*

ПЛЮСЫ
+ хорошая производительность
+ оригинальный дизайн
+ яркий экран
+ хорошая камера

МИНУСЫ
– маркий корпус
– слабое программное обеспечение камеры
– засветка экрана
– нет NFC-модуля

КУПИ ПОДАРОК… СЕБЕ

Десять способов порадовать себя на Новый год

На носу Новый год, а значит, пришло время подарков. Как правило, в этот период журналы пишут о том, чем порадовать своих друзей, родителей, жен, мужей или подруг. Мы же этим заниматься не будем. Ну серьезно, зачем другу новый телефон или процессор?! А вот нам с вами они точно пригодятся. И сейчас мы расскажем о десяти крутых вещах, которые не стыдно подарить себе любимому. Итак, поехали.

Процессоры Intel Core i3, i5, i7 (Skylake)

Самое главное в нашем деле – это, конечно же, компьютер. Если он у вас уже есть, можете перескочить эту страничку. Если собираетесь на Новый год дарить себе новый, то знайте, собирать его лучше всего на новых процессорах **Intel**. Производятся они по 14-нм техпроцессу, превосходят предшественников по энергоэффективности, возможностям разгона и (совсем немного) по производительности.

Intel Core шестого поколения требуют разъем LGA1151 и работают с новыми чипсетами **Z170**, **H170** и **H110**. Обмен данными между процессором и материнкой происходит по шине DMI 3.0, пропускная способность которой в сравнении с DMI 2.0 выросла в два раза. Кроме того, в чипсетах реализована поддержка двухканального режима работы DDR4 и DDR3L и внедрен контроллер PCI Express 3.0 вместо PCI Express 2.0.

В Skylake три уровня кэш-памяти и новое графическое ядро (ничем особенным не выделяющееся), а регулятор напряжения вынесен за пределы корпуса. Какой именно кристалл на Skylake брать? Зависит от финансовых возможностей. Мы бы, конечно, поставили Core i7-6700K, но на фоне почти 34 000 рублей разумнее все же взять Core i5. Или, если вам нужны только игры и видеокарта у вас не уровня GTX 980 Ti, хорошим вариантом может стать Intel Core i3.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Архитектура:** Skylake
- **Техпроцесс:** 14 нм
- **Сокет:** LGA1151
- **Количество ядер/потоков:** 4/8 шт.
- **Базовая частота:** 4 ГГц
- **Максимальная частота:** 4,2 ГГц
- **L3-кэш:** 8 МБ
- **Поддержка памяти:** DDR3L-1333/1600 МГц, DDR4-1866/2133 МГц (2 канала)
- **Количество поддерживаемых линий PCI Express 3.0:** 16 шт.
- **Дополнительно:** разблокированный множитель
- **Цена:** 33 990 рублей ($523)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel Z170 Express
- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Celeron, Pentium, Core i3, i5, i7 (Skylake-S) под сокет LGA1151
- **Формфактор:** ATX
- **Оперативная память:** 4x DDR4-2133/3733 МГц до 64 ГБ
- **Слоты PCIe:** PCIe 3.0/2.0 x16 (в режиме x16/x0, x8/x8), PCIe 3.0 x16 (в режиме x4), 4x PCIe x1
- **Дисковая подсистема:** SATA Express, 6x SATA Rev. 3, M.2, RAID 0, 1, 5, 10
- **Звуковая подсистема:** Crystal Sound 3, 8 каналов
- **Сетевой адаптер:** Intel I219V, Intel I211-AT
- **Задняя панель:** 5x USB 3.1 (Type-A), USB 3.1 (Type-C), USB 3.0, USB 2.0, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac (2,4 и 5 ГГц), Bluetooth 4.0, DisplayPort, HDMI, S/PDIF-out, аудио
- **Размеры:** 305x244 мм
- **Цена:** 22 000 рублей ($338)

Материнская плата ASUS Z170-Deluxe

Естественно, если вы соберетесь с духом и решитесь перейти на Skylake, вам точно придется купить себе еще и материнскую плату. Какую именно? Если честно, любую, но если хочется чего-то особенного, то наша рекомендация – **ASUS Z170-Deluxe**.

У нее приятный внешний вид и впечатляющие возможности. Модель оснащена **LGA1151** под Skylake-S и рассчитана на DDR4 до 64 ГБ. Процессор и материнка общаются по новой шине DMI 3.0, как следствие, можно подключить кучу устройств, в том числе NVMe SSD. На задней панели расположены аж шесть USB 3.1 Gen 1 на базе контроллеров ASMedia ASM1142. С Z170 они соединены двумя магистралями PCIe 3.0, то есть пропускная способность USB 3.1 ничем не ограничена. Рядом с блоком USB и двумя Ethernet-разъемами находятся модули Bluetooth и двухдиапазонный Wi-Fi (2,4 и 5 ГГц) – хороший вариант для тех, кто не хочет тянуть LAN-кабель.

Ну и, конечно, самое главное в Z170-Deluxe – игровые технологии. Для начала, за звук здесь отвечает качественная подсистема **Crystal Sound 3**. За сеть отдувается контроллер **Turbo LAN**, который пусть и не увеличивает пропускную способность, но умеет распределять потоки между программами. Также при помощи Z170-Deluxe можно писать макросы на любую, даже самую простую клавиатуру. В общем, хорошая плата. А судя по нашим тестам, еще и надежная.

Оперативная память Kingston HyperX Fury DDR3/DDR4

Конечно, мы понимаем, переход на новую архитектуру, да еще и со сменой материнки – удовольствие не из дешевых. Но ведь необязательно менять все, ускорить можно и свой старый компьютер. Первый и самый очевидный вариант – добавить оперативной памяти. В принципе, как и с материнками, выбирать можно ту, что пообъемнее и подешевле, но мы со своей стороны порекомендуем **Kingston HyperX Fury**. Причина только одна: именно эта память уже не первый год трудится в нашем тестовом стенде и еще ни разу нас не подвела.

Внешне HyperX Fury – компактные планки, даже не думающие ущемлять права процессорного кулера. Они снабжены собственным радиатором, что вкупе с чипами **SK Hynix** создает отличный задел для разгона. Другие очевидные преимущества – энергоэффективность (у DDR4 напряжение равно 1,2 В) и поддержка технологии **Kingston Plug and Play**, то есть автоматической настройки скорости и таймингов. Еще плюс этой оперативки – красивое оформление. DDR3 предлагается в белом, черном, синем и красном цвете.

Kingston HyperX Fury DDR3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Емкость:** 4/8 ГБ
- **Поддерживаемые частоты:** 1333, 1600, 1866 МГц
- **Задержки:** 9-9-9-27, 10-10-10-30, 10-11-10-30
- **Стандартное напряжение:** 1,5 В
- **Размеры:** 133,4x32,8 см
- **Цена:** 1800 рублей за 4 ГБ ($27,7)

Kingston HyperX Fury DDR4

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Емкость:** 4/8 ГБ
- **Поддерживаемые частоты:** 2133, 2400, 2666 МГц
- **Задержки:** 14-14-14-35, 15-15-15-35, 15-17-17-35
- **Стандартное напряжение:** 1,2 В
- **Размеры:** 133,4x34,1 см
- **Цена:** от 2400 рублей за 4 ГБ ($37)

Игровой SSD OCZ Arc 100 (120/240 ГБ)

Еще один способ вдохнуть вторую жизнь в старый компьютер – перенести операционную систему с классического HDD на твердотельный накопитель. Причем, чтобы ощутить прирост производительности, вовсе не обязательно покупать самую дорогую модель на рынке, эффект будет и на бюджетном SSD.

Например, OCZ ARC 100 (256 ГБ) за 6000 рублей уже более полугода пашет в нашем тестовом стенде и отлично справляется со своими обязанностями. Внутри у него трудится хорошо зарекомендовавший себя чип **Barefoot 3 M10**, обеспечивающий до 480 МБ/с на чтение и 430 МБ/с на запись. В отличие от **SandForce SF-2281 (Kingston HyperX Fury)**, контроллер не сжимает данные и одинаково хорошо справляется как с крупными, так и с мелкими файлами. В переводе на обычный язык это означает, что он и с ОС справляется, и игры быстро загружает.

Внушает в нем и теоретический объем записываемых данных. По словам производителя, MLC-память готова принимать по 20 ГБ в сутки в течение трех лет. А если она с такой нагрузкой не справится и неожиданно даст дуба, OCZ бесплатно и без всяких чеков заменит диск на новый.

OCZ Arc 100 (120 ГБ)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Емкость:** 120 ГБ
- **Скорость чтения:** до 475 МБ/с
- **Скорость записи:** до 395 МБ/с
- **Чипы памяти:** 19-нм MLC
- **Контроллер:** Barefoot 3 M10
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Кэш-память:** 512 МБ (DDR3-1600)
- **Выносливость:** 20 ГБ в день
- **Размеры:** 100,2x69,8x6,7 мм
- **Вес:** 110 г
- **Цена:** 3970 рублей ($61)

OCZ Arc 100 (240 ГБ)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Емкость:** 240 ГБ
- **Скорость чтения:** до 480 МБ/с
- **Скорость записи:** до 430 МБ/с
- **Чипы памяти:** 19-нм MLC
- **Контроллер:** Barefoot 3 M10
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Кэш-память:** 512 МБ (DDR3-1600)
- **Выносливость:** 20 ГБ в день
- **Размеры:** 100,2x69,8x6,7 мм
- **Вес:** 110 г
- **Цена:** 5860 рублей ($90)

Thermaltake Riing 12 LED

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Размеры:** 120x120x25 мм
- **Скорость:** 1500 об/мин (1000 об/мин при использовании кабеля LNC)
- **Воздушный поток:** 40,6 CFM
- **Уровень шума:** 24 дБА (18,7 дБА с LNC)
- **Напряжение:** 9 В
- **Вес:** 159 г
- **Цена:** от 920 рублей ($15)

Thermaltake Riing 14 LED

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Размеры:** 140x140x25 мм
- **Скорость:** 1400 об/мин (1000 об/мин при использовании кабеля LNC)
- **Воздушный поток:** 51,15 CFM
- **Уровень шума:** 28,1 дБА (22,1 дБА с LNC)
- **Напряжение:** 12 В
- **Вес:** 187 г
- **Цена:** от 1030 рублей ($16)

Вентиляторы Thermaltake Riing LED

Не нужны ни процессоры, ни материнки, ни SSD, а свободных слотов под оперативку не осталось? Не беда. Ведь еще осталось охлаждение корпуса! Переходить на водянку мы советовать не будем (а вдруг и она уже есть), а вот поменять в корпусе все вертушки порекомендуем. Тем более совсем недавно у **Thermaltake** появилась совершенно потрясающая серия под названием **Riing LED**.

Она представлена двумя диаметрами – 120 и 140 мм. Показатели скорости (до 1500 об/мин) и производительности (до 51,15 CFM) у них средние, но это не главное. Цепляют Riing необычной круговой подсветкой, которую в Thermaltake крайне оперативно запатентовали. На выбор доступны устройства с желтым, оранжевым, белым, красным, зеленым и синим светодиодным кольцом. Также в продаже есть модели **Riing LED RGB**, которые снабжены пультом, позволяющим скорректировать скорость и выбрать один из 256 оттенков свечения.

Помимо главной фишки, у Thermaltake Riing LED имеется еще один козырь – бесшумная работа. Вентиляторы основаны на гидродинамических подшипниках, тихих и надежных, и оборудованы резиновыми уголками. Стоимость необычных крутилок порядка 1000 рублей. Оригинальный и полезный подарок.

Клавиатура Tesoro Colada Evil

Не хочется перед праздниками копаться в пыльных внутренностях компьютера? Что же, понимаем, но без подарка все равно не оставим. Ведь для уже готового компьютера продается масса аксессуаров и на Новый год можно порадовать себя классной клавиатурой, притом обязательно механической. Как вариант предлагаем рассмотреть **Tesoro Colada Evil**.

На выбор у нее есть четыре типа переключателей: **Cherry MX Blue**, **Black**, **Red** и **Brown**. У MX Blue, например, четкая отдача и громкий щелчок, а у MX Red – ни того, ни другого. К клавишам разрешено привязывать новые действия и макросы, причем записывать последние можно не отвлекаясь от игры. Американцы просчитались только в том, что засунули светодиод под латинскую букву, практически оставив без подсветки родной кириллический символ. С другой стороны, раскладка тут привычная.

Дополнительные кнопки занимают минимум места и расположены очень удобно – под «Пробелом», а не сбоку. Передняя часть Colada накрыта алюминием, то есть не царапается и не пачкается. К столу она прирастает намертво – спасибо пятерке резиновых ножек. Можно, конечно, посетовать на отсутствие чехла для переноски или встроенной аудиокарты, но это уже придирки.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Количество кнопок:** 108 шт.
- **Тип кнопок:** механика, Cherry MX Blue/Brown/Red/Black
- **Ресурс кнопки:** до 50 млн нажатий
- **Частота опроса:** до 1000 Гц
- **Количество одновременно нажатых клавиш:** 64 шт.
- **Встроенная память:** 128 КБ
- **Материалы:** пластик/алюминий
- **Цвет:** черный, белый
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Длина кабеля:** 1,55 м
- **Дополнительно:** подсветка, поддержка макросов, 2x USB 3.0, 2x 3,5-мм джек
- **Габариты:** 49,8x18,3x2,5 см
- **Вес:** 1,6 кг
- **Цена:** 12 690 рублей ($195)

Монитор LG 29UM67

Еще один вариант подарка – купить своему компьютеру нового друга в лице монитора, причем не абы какого, а вытянутого. Стоят они сегодня некисло, но есть модели и по разумным ценам – к примеру, **LG 29UM67**, о котором мы рассказывали буквально в прошлом номере. Пропустили? Не беда, сейчас поведаем, что же в этом дисплее интересного.

Во-первых, LG 29UM67 может похвастаться широкоформатной IPS-матрицей с увеличенным на 30% полезным пространством, разрешением 2560x1080, антибликовым покрытием и временем отклика в 5 мс. Во-вторых, модель поддерживает пока довольно редкую технологию **AMD FreeSync**, рубящую на корню разрывы и мерцание картинки. В-третьих, устройство оснащено всеми необходимыми видеовходами (DisplayPort 1.2, DVI-D и парой HDMI) и неплохой встроенной аудиосистемой.

Наконец, радует даже цена – 21 390 рублей за 29-дюймовую «безрамочную» модель с классной матрицей и FreeSync. Если в компьютере отдувается видеокарта от **AMD**, смело покупайте. Если работаете с NVIDIA – тоже покупайте, FreeSync реализован через DisplayPort и идет фактически бонусом.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 29 дюймов, IPS, 2560x1080
- **Частота развертки:** 56–75 Гц
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 5 мс
- **Углы обзора:** 178°/178° по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** 2x HDMI 1.4, DisplayPort 1.2, DVI-D, 2x 3,5-мм джек
- **Энергопотребление:** 47 Вт (максимальное), 0,5 Вт (в режиме ожидания)
- **Дополнительно:** встроенные динамики (2x 5 Вт), поддержка AMD FreeSync
- **Размеры:** 70,3x41,8x18,1 см (с подставкой), 70,3x32,8x6,4 см (без подставки)
- **Вес:** 6,2 кг (с подставкой), 5,2 кг (без подставки)
- **Цена:** 21 390 рублей ($338)

Игровой ноутбук MSI GE62 6QD Apache Pro

Допустим, грядущие выходные вы решили проводить не дома, а, скажем, на даче или за границей. Думаете, это повод отказать себе в праздничном прохождении Fallout 4? Отнюдь. Ведь на свете есть игровые ноутбуки, которые можно взять с собой. Об одном недорогом варианте от ASUS мы рассказываем на соседних страницах, а тут посоветуем его прямого конкурента – **MSI GE62 6QD Apache Pro**. Выбрали его по нескольким причинам.

Он построен на **Skylake**, оснащен DDR4, SSD и последним поколением GPU от **NVIDIA**. Но давайте по порядку. Внешность модели не обезображена дизайнерскими изысками, куча разъемов не перекрывает друг друга, толщина всего 2,9 см, что вместе с массой (2,4 кг) делает ноутбук приятным довеском в поездке. Внутри – **Core i7** шестого поколения, до 32 ГБ DDR4 на частоте 2133 МГц, SSD на 128 ГБ под операционку и игры, а также мощная **GeForce GTX 960M**.

Дальше – фирменные технологии MSI. Тихая система из двух вентиляторов и четырех тепловых трубок **Cooler Boost 3** своевременно остужает CPU и GPU, а **Matrix Display** позволяет вывести 4K-картинку на два соседних монитора через HDMI 1.4 и Mini DisplayPort 1.2. Что до клавиатуры **SteelSeries** с настраиваемой подсветкой и объемного звука от **A-Volute**, то они наверняка кому-то из вас знакомы по **GE72 2QD Apache**. Тем не менее сейчас даже вы удивитесь, ведь GE62 6QD Apache Pro конкурентам на зависть получил IPS-матрицу с широкими углами обзора и качественной цветопередачей! Обойдется такой набор, конечно, недешево, около 90 000 рублей, зато можно будет взять с собой все игры.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма, IPS, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-6820HK (4 ядра, 2,7–3,6 ГГц)/ Core i7-6700HQ (4 ядра, 2,6–3,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 8 ГБ DDR4-2133 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 960M (2 ГБ GDDR5)
- **Твердотельный накопитель:** 128 ГБ
- **Жесткий диск:** 1 ТБ, 7200 об/мин
- **Связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** USB 3.1 (Type-C), 2x USB 3.0, 2.0, HDMI 1.4, Mini DisplayPort 1.2, LAN (Killer E2400), S/PDIF, 2x 3,5-мм джек
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 Home/Pro
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов, 1 год премиум-лицензии XSplit Gamecaster Version 2
- **Габариты:** 38,3x26x2,9 см
- **Вес:** 2,4 кг
- **Цена:** 82 000 рублей ($1245)

Телефон Lenovo Vibe Shot

Кстати, раз уж затронули тему поездок, то можно подумать и о телефоне, на который будет прикольно снимать происходящее вокруг. Многие наверняка порекомендовали бы тут LG G4, но это слишком банально. Поэтому наш выбор – **Lenovo Vibe Shot**.

Vibe Shot – фотофлагман китайской компании. Основная камера телефона – сенсор на 16 Мп, быстрый инфракрасный автофокус, оптическая стабилизация изображения и тройная вспышка. А на боку Vibe Shot ютится слайдер, переключающий камеру в Pro-режим с кучей настроек. Фронтальный фотомодуль, кстати, тоже о-го-го – на 8 Мп. Интересно, что только акцентом на фото- и видеосъемку возможности телефона не ограничены. Дизайн серьезный, без надписей, с плоским рельефом и металлической окантовкой. Внутри **Snapdragon 615** (1,7 ГГц) с 3 ГБ оперативки в качестве группы поддержки. Наконец, тут прекрасный 5-дюймовый экран (пусть и с засветкой), основанный на Full HD IPS-матрице. Что касается цены, то настолько сбалансированный камерофон за те же деньги вы вряд ли отыщете – 29 990 рублей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 5.1 Lollipop
- **Дисплей:** 5 дюймов, IPS, 1080x1920
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 615 (1,7 ГГц)
- **Графика:** Adreno 405
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **SIM-карты:** 2x nano-SIM
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.1
- **Камеры:** 8 Мп (фронтальная), 16 Мп (основная, лазерный автофокус, тройная вспышка, оптическая стабилизация изображения)
- **Связь:** 2G GSM 850/900/1800/1900 МГц, 3G WCDMA 850/900/1900/2100 МГц, 4G LTE
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литий-полимерный, 2900 мАч
- **Размеры:** 14,3x7x0,8 см
- **Вес:** 145 г
- **Цена:** 29 990 рублей ($462)

Квадрокоптер DJI Phantom 3 Standard

Ну и на сладкое у нас подарок для тех, кто любит свежий воздух. И речь не о большом планшете, с которым можно потусить на лавочке, а о нормальной мужской игрушке – квадрокоптере **DJI Phantom 3 Standard**.

Внешне Phantom 3 неотличим от других дронов – на пластиковом тельце закреплены четыре пропеллера. Солидности ему придает камера с сенсором на 12 Мп, умеющая снимать 2,7K-видео на скорости 30 к/с (или HD-ролики при 60 к/с). Беспилотник оснащен компасом, барометром и GPS-модулем, помогающими ориентироваться на высоте птичьего полета. Данные сохраняются на бортовую micro-SD (8 ГБ) и транслируются на смартфон, под который предусмотрен держатель на пульте. Для настройки характеристик камеры, слежки за зарядом АКБ и, например, захвата фото на лету понадобится приложение **DJI GO**.

В сравнении со старшими моделями, **Advanced** и **Professional**, Phantom 3 Standard недостает «дружбы» со спутниками ГЛОНАСС, специального модуля позиционирования для беспроблемной съемки в тесных помещениях и поддержки технологии **LightBridge**, умеющей передавать видеосигнал на расстояние до 6 км. Тем не менее, если хотите записаться в ряды фанатов беспилотной гражданской авиации, Phantom 3 Standard – лучший выбор. Простой в управлении и функциональный.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Камера:** 12 Мп, съемка видео 2704x1520 при 30 к/с, съемка фото 4000x3000
- **Максимальная скорость полета:** 16 м/с
- **Карта памяти:** micro-SD (8 ГБ)
- **Связь:** Wi-Fi
- **Навигация:** GPS
- **Аккумулятор:** литий-полимерный, 4480 мАч
- **Время работы от аккумулятора:** до 25 мин
- **Вес:** 1,2 кг
- **Цена:** 63 000 рублей ($970)

НАРОДНЫЙ РЕСПУБЛИКАНЕЦ

Тестирование бюджетного игрового ноутбука ASUS ROG GL552J

В прошлом материале мы вам уже предлагали ноутбук «на выходные», но там была довольно дорогая версия, за 82 000 рублей. Для тех, кто хотел бы уехать на грядущие праздники с чем-нибудь попроще, мы подобрали еще один лэптоп – **ASUS Republic of Gamers GL552J**.

Внешний вид

Несмотря на весьма скромный ценник, поставляется GL552J в той же черно-красной коробке, что и его старшие собратья. Открыв упаковку, обнаруживаем традиционный набор аксессуаров – сетевой кабель с блоком питания, тряпочку для протирки корпуса и специальный ремешок для удобной транспортировки проводов.

Лэптоп выглядит весьма достойно, в полном соответствии с канонами ROG, тяготеющими к агрессивному дизайну в контрастном сочетании красного и черного. Крышка вызывает ассоциации с классическим игробуком ROG G751. Впрочем, стоит внимательно присмотреться к мнимой алюминиевой вставке, и иллюзия сходит на нет – вставка выполнена из серого пластика, стилизованного под металл. Легкую досаду от обманки компенсирует красный логотип с диодной подсветкой, а также рельефная фактура черного фона «под рубчик», на которой не остается отпечатков.

Открываем крышку. Внутри все прилично – как на вид, так и на ощупь. Гладкую поверхность топкея не отличить от металлической. Верхняя окантовка украшена затейливым футуристическим орнаментом, в правом нижнем углу под клавиатурой расположился фирменный логотип ROG.

А вот к качеству сборки можно придраться. Здесь и легкий хруст при умеренном нажатии на крышку, и подозрительное позвякивание в недрах корпуса. Впрочем, по сочленению верхней и нижней секций нареканий нет, петли ходят мягко и бесшумно. Агрегат можно комфортно расположить на коленях без необходимости принимать форму шахматного коня. Отдельно стоит отметить удобную конструкцию технической панели. Для штатного апгрейда достаточно открутить всего два крестовых винта и в считанные секунды демонтировать пластиковую крышку. Под ней скрываются жесткий диск, две планки памяти и – приятная неожиданность – пустующий слот M.2 под твердотельный накопитель.

Управление

Клавиатура ASUS GL552J – одно из сильных мест этой машины, благодаря которому ее не спутаешь с мультимедийным ноутбуком. Игровая консоль явно рассчитана на экстремальные нагрузки. Привычная полноразмерная раскладка с выделенным цифровым блоком облагорожена красной диодной подсветкой с тремя уровнями яркости. Также присутствует характерная красная окантовка **WASD**, которую герой нашего обзора позаимствовал у старших «республиканцев». Не хватает разве что вынесенных функциональных клавиш и классической кнопки **ROG** для быстрого запуска фирменной утилиты **Game First III**. Что касается непосредственной функциональности, здесь все тоже достойно: мягкий ход, бесшумное нажатие, быстрый отклик. Высота клавиш – 1,8 мм.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма, TN, матовый, 1366x768
- **Процессор:** Intel Core i7-4720HQ (4 ядра, 2,6–3,6 ГГц)
- **Память:** 8 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарты:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 950M (дискретная), 2 ГБ DDR3
- **Звук:** Intel Lynx Point PCH Audio Controller
- **Жесткий диск:** 500 ГБ (7200 об/мин, 16 МБ)
- **Связь:** Wi-Fi 802.11 n (до 54 Мбит/с), Bluetooth (4.0)
- **Разъемы:** USB 2.0, 2x USB 3.0, HDMI, VGA, LAN, 2x 3,5-мм джек, кардридер
- **Аккумулятор:** 4-ячеечный ASUSTeK GL552JX, 3200 мАч
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Home 64-bit
- **Дополнительно:** CMOS веб-камера, DVD-RAM (Matshita), подсветка клавиатуры с возможностью регулировки яркости
- **Комплектация:** блок питания, тряпочка для протирки
- **Габариты:** 38,5x25,5x32,4 см
- **Вес:** 2,6 кг
- **Цена на декабрь 2015 года:** 60 000 рублей ($923)

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

3DMark (Fire Strike)

Модель ноутбука	Score	Graphics	Physics
ASUS ROG GL552J	2729	3041	9380

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель ноутбука	FPS	Scores
ASUS ROG GL552J	21,9	915

Unigine Valley 1.1

Модель ноутбука	FPS	Scores
ASUS ROG GL552J	22	920

Такая клавиатура одинаково хороша как для эпических баталий 10x10 в Dota 2, так и для набивки простыней текста.

Единственное спорное решение – расположение клавиши питания. Она притаилась в правом верхнем углу клавиатуры и представляется точной копией соседней **PageDown**. Следовательно, полноценно вытереть пыль с выключенной клавиатуры той самой фирменной тряпочкой будет весьма проблематично. В двух случаях из трех это закончится несанкционированным запуском компьютера. Да и промахи по **PageDown** во время работы тоже не исключены, а они уже чреваты выключением системы.

Расстроил нас и тачпад. Первое удовлетворение от хорошей отзывчивости было омрачено ужасными ощущениями от встроенной клавиши. Шумная, тугая, неудобная, с эффектом качки. Со временем, вероятно, можно приноровиться, но стоит ли? Гораздо проще забыть про тачпад и использовать хорошего грызуна, благо в серии ROG этих животных в избытке.

Компоненты

Что касается дисплея, то здесь у нашего героя имеются различные модификации – с IPS-матрицей от Samsung разрешением 1920x1080 и стандартным TN-дисплеем на 1366x768 точек. Нам достался последний, поэтому оценить картинку в качестве Full HD на этой машинке мы так и не смогли.

Имеющийся дисплей более чем скромен. Единственное, что по-настоящему радует, – это матовая поверхность, позволяющая играть даже при ярком свете. В остальном показатели, как говорится, не фонтан.

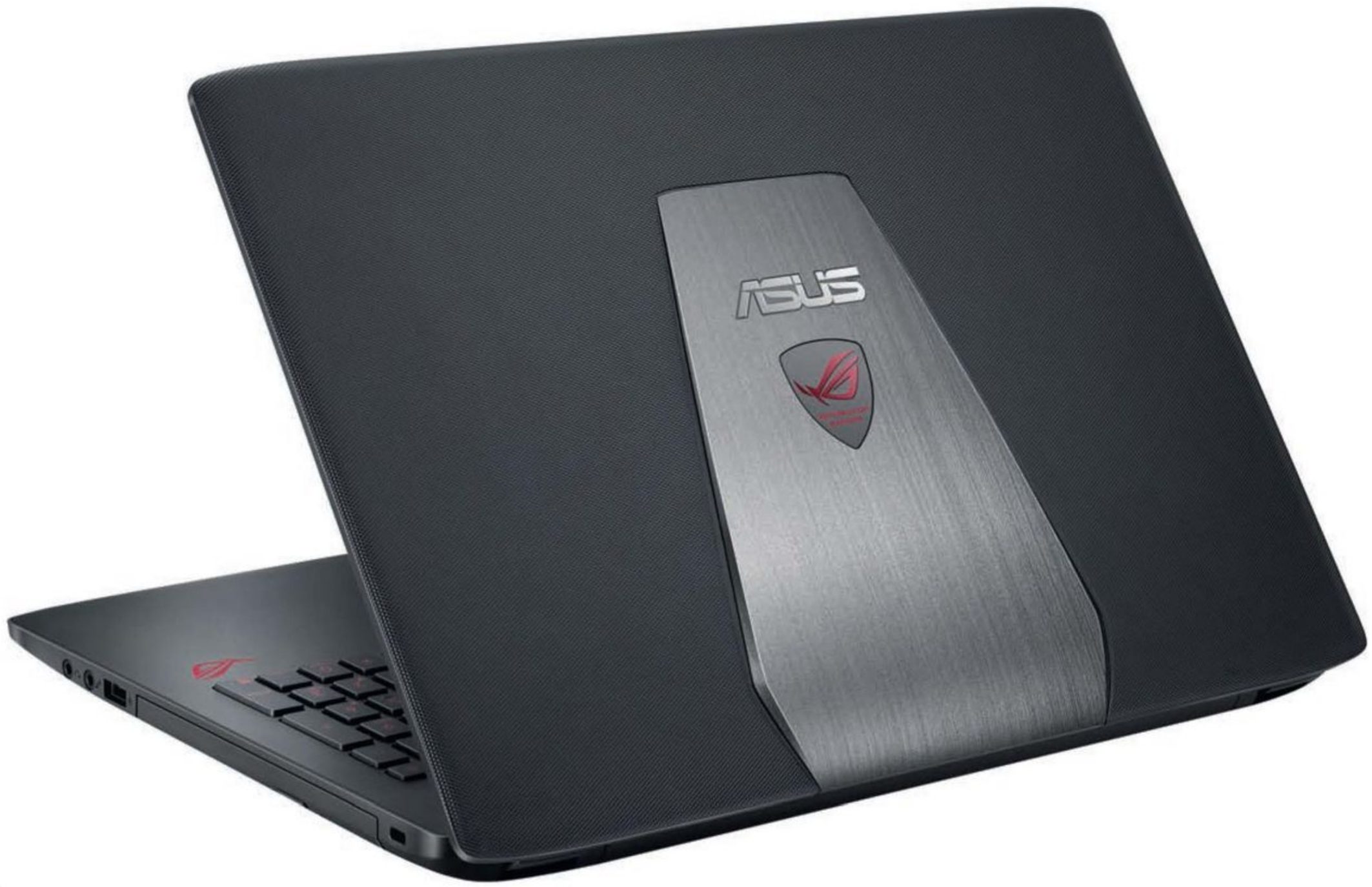
Звук тоже звезд с неба не хватает. Штатные стереодинамики с функцией HD Audio обеспечивают вполне пристойную проработку частот и нормальный уровень громкости, но глубоких басов или хрустальных верхов лучше не ждать. Впрочем, вряд ли такой ноутбук будут покупать меломаны и поклонники эффекта объемного звука, а для треска автоматных очередей, мрачного эмбиента и кличей фэнтезийных «вориоров» аудиосистема вполне годная.

По разъемам мы имеем классический набор. Слева – питание, D-sub (VGA), HDMI, LAN и пара USB 3.0. Справа – два 3,5-мм джека, один USB 2.0 и дисковод. Спереди же разместился кардридер, понимающий форматы MMC, SD и MS. Не густо, но на основные задачи этого хватит с лихвой.

Недра

В плане железа GL552J соответствует скорее мультимедийному сектору, нежели игровому, хотя при средних настройках способен вытянуть практически любую современную игру. Вычислительные мощности обеспечивает **Intel Core i7-4720HQ**. Он собран по 22-нм нормам и поддерживает Hyper-Threading. Таким образом, четыре ядра у нас преобразуются в восемь потоков. Тактовая частота Intel Core i7-4720HQ в обычном режиме составляет 2,6 ГГц, в турбо – 3,4 ГГц.

Графика здесь тоже приличная, но без особых претензий. В качестве встроенного чипа имеем классический **Intel HD Graphics 4600**, выпущенный в далеком 2013-м, но, несмотря на это, поддерживающий DirectX 11.1, OpenCL 1.2 и OpenGL 4.0. В качестве дискретной карты выступает относительный свежачок – **NVIDIA GeForce GTX 950M**. Эта карточка появилась в марте нынешнего года и является прямой наследницей GTX 850M. Работает она на частоте 914 МГц и под GPU Boost 2.0 может подниматься до 1124 МГц.



Что касается оперативной памяти, то здесь ее более чем достаточно. Две планки по 4 ГБ обеспечивают хороший игровой ресурс. При желании объем памяти можно расширить до 16 ГБ, только перед апгрейдом рекомендуется задаться вопросом «Зачем я это делаю?».

К сожалению, объем дискового пространства в этой модификации стал одним из факторов экономии. Родной жесткий диск здесь имеет емкость всего 500 ГБ при скорости вращения шпинделя 7200 об/мин. При желании, правда, систему можно улучшить – у ноутбука есть свободный порт M.2, готовый принять SSD объемом до 256 ГБ.

Отметим и сбалансированную систему охлаждения. Благодаря ей даже на полной нагрузке ноутбук работает тихо, не иссушая горячим дыханием и не обжигая раскаленными панелями.

В играх

Напоследок расскажем о самом главном – как же себя ноутбук показывает в играх. Уверены, многие, прочитав о GTX 950M, решили, что эта машинка ни на что не способна, но это не совсем так. Да, возможно, с Full HD-экраном GL552J напоминает беспомощного ребенка, но с матрицей 1366x768 дела обстоят несколько иначе. При таком разрешении видеокарта тянет вообще все.

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain на максималке идет при 47 кадрах в секунду. **GTA 5** на «очень высоких» показывает 35,5 fps, а на просто «высоких» – 57,8 fps. Аналогично с **Call of Duty: Black Ops 3**. Выкручиваем все на полную со сглаживанием – получаем 33,9 кадра в секунду. Делаем пару шагов назад, и вот у нас уже 52,6 fps. Справляется компьютер и со свежей **Star Wars Battlefront**. Идеальные для шутеров 67 fps получаются на «низких» настройках, а в «ультра» выходит 34 fps. А вот кто GTX 950M все же сумел поставить на колени – так это третий «Ведьмак». С комфортом в него можно играть только на «средних».

В целом впечатление GL552J производит благоприятное. Косяков у него, конечно, хватает, но тут очень многое решает цена, и с ней расклад следующий: в нашей версии, которая стоит почти 60 000 рублей, у ноутбука довольно много конкурентов, предлагающих порой лучшие условия. Но если брать GL552J не с Core i7, а с Core i5, то он уже будет стоить 50 000 рублей и в соперниках у него останется лишь MSI GP60 2QF Leopard Pro, который идет с меньшим количеством оперативки, но с Full HD-дисплеем. Что предпочтительнее – решать, разумеется, вам. ● *Андрей Гасилин*

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	
1366x768, High	57,8
1366x768, Max	47
Call of Duty: Black Ops 3	
1366x768, Medium	52,6
1366x768, High	42,7
1366x768, Extra	34,6
1366x768, Extra, TMAA 2x	33,9
GTA 5	
1366x768, Full, High, AF 16x	57,8
1366x768, Full, VeryHigh, AF 16x	35,5
The Witcher 3: Wild Hunt	
1366x768, Medium	27
1366x768, High	35
1366x768, Full Post, Max, no NVIDIA, AF 16x	16
Star Wars Battlefront	
1366x768, Low	66,8
1366x768, Medium	51,5
1366x768, High	40,6
1366x768, Ultra	34

ПЛЮСЫ

+ низкая цена
+ хорошая клавиатура
+ слот для твердотельного накопителя
+ эффективная система охлаждения

МИНУСЫ

– неудобный тачпад
– погрешности сборки
– бюджетный дисплей

АПГРЕЙД КОНСОЛИ

Тестирование внешнего накопителя для Xbox One – WD My Passport X

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 2 ТБ
- **Тип накопителя:** жесткий диск
- **Интерфейс:** USB 3.1 Gen 1
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Скорость вращения шпинделя:** 5400 об/мин
- **Гарантия:** 3 года
- **Размеры:** 100x70x7 мм
- **Вес:** 48 г
- **Цена на декабрь 2015 года:** 7890 рублей ($120)

Одна из главных проблем консолей последних поколений – обязательная установка всех игр на жесткий диск. И если пару лет назад, когда толковых проектов под Xbox One и PS4 было мало, это не приносило неудобств, то сегодня выделенных 500 ГБ хватает с трудом. С выходом каждой новинки нам с вами приходится решать, что же такого удалить: «The Evil Within? Так, там осталось совсем немного, скоро добью. Dying Light? Ну нет, хочется иногда запустить и просто побегать от зомби, оставлю. Что ж, удаляю The Last of Us. Не в третий же раз проходить!» К сожалению, владельцев PS4 такие вопросы, похоже, будут преследовать весь жизненный цикл консоли, а вот обладателям Xbox One полегче – их приставка поддерживает внешние накопители и разрешает ставить на них игры.

Знакомимся

В принципе, приставка поддерживает любые внешние накопители с интерфейсом USB, но в продаже можно найти и специализированные решения, как, например, наш **Western Digital My Passport X**.

Поставляется он в стандартной картонной коробке с окошком. Внутри только само устройство и короткий кабель на USB 3.1 Gen 1. Сам диск – толстенький черный прямоугольник. Основная часть корпуса – приятный на ощупь гладкий пластик. Из украшений лишь верхняя крышка, оформленная узором из косых линий. Просто все и внутри коробки. Вся электроника – переходник с SATA на USB. Накопитель – стандартный 2,5-дюймовый HDD на 2 ТБ из серии Western Digital Green.

Подготовить его к работе несложно. Воткнул в Xbox One, согласился на форматирование – и готово. В разделе «Мои игры» появились лишние 2 ТБ свободного пространства. Просто и элегантно. Что же касается скорости работы, то во время записи диск демонстрирует 110 МБ/с, а во время чтения доходит до 113 МБ/с. Для USB 3.0 – вполне стандартный результат.

Из подводных камней отметим лишь один пункт. При форматировании Xbox One создает собственную файловую структуру, и ничего, кроме игр, на диск записать уже невозможно. Ни фотографий, ни видео, да что уж там – HDD вообще перестает видеться где-либо, кроме приставки. Избежать этого и оставить себе хотя бы 300 ГБ на повседневные нужды лично у нас не получилось, не помогло даже разбитие на раздельные логические диски.

●●●

Подводя итог, WD My Passport X – это очень удобная штука для владельца консоли, и работает она именно так, как надо. Воткнул в приставку, согласился на форматирование и устанавливай игры. Вопрос только в том, что точно так же Xbox One может сделать с любым внешним HDD. ● *Геворг Акопян, Дмитрий Колганов*

TLC В МАССЫ

Тестирование бюджетного SSD-накопителя OCZ Trion 100 240GB

Под конец года **OCZ** представила новую линейку сверхбюджетных твердотельных накопителей под названием **Trion 100**. В продажу уже поступили диски объемом 120, 240, 480 и 960 ГБ. Мы протестировали вторую по старшинству модель и готовы поделиться впечатлениями от ультранедорогой и оттого очень актуальной новинки.

Начало

Диски из серии Trion 100 нельзя отнести ни к одной из ранее выпущенных OCZ линеек. Компания разработала принципиально новые для себя устройства, основанные на базе TLC-памяти.

Что это такое – мы подробно разобрали в статье «Нас не догонят!» («Игромания» №5/2015), так что сейчас повторим лишь самое главное. Память типа TLC (Triple Level Cell) переводится как трехуровневая ячейка, и хранит она не один (как Single Level Cell) и не два (как Multi-Level Cell), а три бита информации. Это значит, что на той же самой площади размещается гораздо больше данных, а следовательно, в производстве такой вид обходится значительно дешевле. Минусы? В теории они есть – расплачиваться приходится скоростью и надежностью накопителя. На правильный заряд ячейки тратится ощутимо большее количество времени, а алгоритмы коррекции иногда допускают ошибки. Посмотрим, так ли оно на практике.

В центре

Trion 100 построен на технологиях материнской **Toshiba**. Под капотом у него не фирменный Barefoot 3, знакомый по другим накопителям OCZ, а контроллер под кодовым именем **Toshiba Alishan**. Обслуживает он TLC-память второго поколения A19 от Toshiba, выполненную по 19-нм технологии.

Паспортные характеристики более чем приличные: максимальная скорость чтения равна 550 МБ/с, записи – 530 МБ/с. Из вкусностей отметим поддержку технологии **DevSlp**, которая во время простоя почти полностью отключает диск от питания. В домашнем компьютере – факт не критичный, в ноутбуке – плюсик в пользу Trion 100. Здесь же отметим и программу управления **SSD Guru**, позволяющую обновить прошивку SSD, принудительно запустить TRIM, узнать информацию о накопителе и его состоянии или выполнить полную очистку диска.

Ну а теперь о натурных испытаниях. Для начала отметим, что паспортные цифры в синтетических бенчмарках диск действительно показывает. Другое дело, он не особо любит мелкие файлы. Если при последовательном чтении крупных данных он спокойно доходит до 410 МБ/с, то на небольших файлах проседает до 23 МБ/с.

Впрочем, классический HDD этот накопитель все равно обходит. К примеру, при копировании файлов он показывает 50%-ное преимущество. Быстрее он загружает и игры. Если ArcheAge с HDD стартует две минуты, то с SSD – всего 37 секунд. Еще быстрее запускается Pillars of Eternity: 50 секунд с HDD и 16,7 секунды с SSD. А вот в рабочих приложениях прирост уже не столь внушителен. При загрузке крупного файла в Photoshop твердотельник экономит всего пару секунд.

А отсюда следующий вывод. Моделям на более дорогой MLC-памяти новичок не конкурент. Максимум он может поспорить с бюджетными решениями на чипах SandForce, не больше. Но OCZ, похоже, и не собирается ни с кем спорить в плане скорости. Trion 100 – это просто самый дешевый SSD на рынке. За 240 ГБ в компании хотят всего 5000 рублей. И, как нам кажется, это вполне достойная цена для SSD, основное назначение которого не порвать всех на рынке, а банально ускорить наши с вами компьютеры.

Отдельной строкой отметим надежность. По случайности (перепутали с Arc 100) Trion 100 у нас попал на тестовый стенд и отработал на нем чуть более трех месяцев. За это время накопитель пережил около полутора десятков полных форматирований и не выдал ни одной ошибки. Не убедили? Тогда вот еще одно «за»: если с диском что-то случится в течение трех лет, OCZ без вопросов заменит его на новый. ● *Кирилл Данилов.*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 240 ГБ
- **Тип памяти:** TLC
- **Контроллер:** Toshiba Alishan
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Скорость последовательного чтения:** до 550 МБ/с
- **Скорость последовательной записи:** до 530 МБ/с
- **IOPS (чтение):** 90 000 операций
- **IOPS (запись):** 43 000 операций
- **Гарантия:** 3 года
- **Размеры:** 100x70x7 мм
- **Вес:** 48 г
- **Цена на декабрь 2015 года:** 5000 рублей ($77)

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- Перераспределим бюджет «Дешево и сердито». На терабайтный жесткий диск в базовой комплектации денег не хватило. Зато новая материнская плата **MSI A88X-G41 PC Mate** и модули памяти **Kingston HyperX Fury Blue** порадуют оверклокеров.
- Основные компоненты «Накопил!» подорожали. Потеря месяца – даунгрейд видеокарты до **ASUS R7360-OC-2GD5** с видеочипом **AMD Radeon R7 360**.
- «Смерть тормозам» пересоберем в новом корпусе. Дуэт из **Aerocool MC4** и блока питания **KCAS-600W** того же производителя позволяет собрать весьма эстетичную систему с аккуратной организацией проводки.
- Компьютер «Всё на максимум» переведем на оперативную память формата DDR4. Увы, но на видеокарте опять придется сэкономить. Впрочем, **MSI GTX 970 GAMING 4G** не из тех, о покупке которых придется жалеть.
- «Мечта» меняет платформу. Процессор **Intel Core i7-6700K** семейства **Skylake** в паре с материнской платой **Gigabyte GA-Z170X-Gaming 3** отлично заменяют менее доступные в нашей рознице компоненты под сокет LGA2011.
- «Тебя я видел во сне» вряд ли радикально изменится в ближайшие полгода – производители топового железа крепко окопались и перешли в позиционное противостояние. А вот преодолеть ценовой рубеж в миллион рублей этот одомашненный вариант суперкомпьютера такими темпами сможет в самое ближайшее время.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 25 ДО 30 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Athlon II 370K (Richland, 3 ядра, Socket FM2, 4 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 1 МБ)	3500 ($52,9)
Кулер: Deepcool BETA 40 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	650 ($9,9)
Материнская плата: MSI A88X-G41 PC Mate (ATX, Socket FM2+, AMD A88X, 2x DDR3-1333/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4900 ($74)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX Fury Blue HX316C10F/4	1700 ($25,7)
Видеокарта: Palit GTX 750 Ti STORMX OC, NE5X75TS1341-1073F (NVIDIA GeForce GTX 750 Ti, 1085-1163/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, D-sub (VGA), DVI, mini-HDMI)	8250 ($124,6)
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	3150 ($47,6)
Корпус: Accord P-46B (ATX, 80 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1850 ($28)
Блок питания: Deepcool DE 480W (480 Вт, 120 мм, 24-pin, 4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6+2-pin)	1980 ($29,9)
Системный блок:	25 980 ($392,3)
Замена ЦП: AMD Athlon II X4 860K (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,7–4 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	2150 ($32,5)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	540 ($8,2)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX Fury Blue HX316C10F/4	1700 ($25,7)
Замена блока питания: Deepcool DE 530W (530 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 3x MOLEX, 6+2-pin)	270 ($4,1)
Со всеми наворотами:	30 640 ($462,6)
Мышь: A4Tech Bloody V8 (3000 dpi, проводная)	1480 ($22,4)
Клавиатура: A4Tech X7-G700 (проводная, 110 клавиш)	1200 ($18,2)
Колонки: Defender Aurora S20 (2.0, 2x 10 Вт, 20–20 000 Гц)	1920 ($29)
Монитор: BenQ GL2250HM (TN, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	9150 ($138,2)
С периферией:	44 390 ($670,2)

НАКОПИЛ!

ОТ 35 ДО 45 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-6100 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	9150 ($138,2)
Кулер: Deepcool Theta 21 PWM (алюминий + медь, 92 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–33,4 дБ)	500 ($7,6)
Материнская плата: ASUS B150-PLUS D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1333/1866 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	6400 ($96,7)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX Fury Blue HX316C10F/4	1700 ($25,7)
Видеокарта: ASUS R7360-OC-2GD5 (AMD Radeon R7 360, 1070/6500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9000 ($135,9)
Жесткий диск: 1 ТБ Western Digital Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3500 ($52,9)
Корпус: Accord P-46B (ATX, 80 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1850 ($28)
Блок питания: Deepcool DE 530W (530 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 3x MOLEX, 6+2-pin)	3400 ($51,4)
Системный блок:	35 500 ($536)
Замена ЦП: Intel Core i5-6400 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 2,7–3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	4700 ($71)
Замена видеокарты: ASUS STRIX-GTX950-DC2OC-2GD5-GAMING (NVIDIA GeForce GTX 950, 1165–1355/6610 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3000 ($45,3)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX Fury Blue HX316C10F/4	1700 ($25,7)
Замена корпуса: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	950 ($14,4)
Со всеми наворотами:	45 850 ($692,2)
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	1250 ($18,9)
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	1350 ($20,4)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	2050 ($31)
Монитор: Acer G246HLAbd (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	10 500 ($158,6)
С периферией:	61 000 ($920,9)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 50 ДО 60 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6500 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,2–3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	14 800 ($223,5)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	1190 ($18)
Материнская плата: ASUS B150-PLUS D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1333/1866 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	6400 ($96,7)
Память: 8 ГБ DDR3L-1600 МГц Crucial Ballistix Sport VLP BLS8G3D1609ES2LX0CEU	4350 ($65,7)
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX960-DC2OC-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 960, 1253–1317/7200 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	14 100 ($212,9)
Жесткий диск: 1 ТБ Western Digital Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3500 ($52,9)
Корпус: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2800 ($42,3)
Блок питания: Aerocool KCAS-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3400 ($51,4)
Системный блок:	50 540 ($763)
Замена материнской платы: ASUS Z170-P (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, M.2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, DVI, HDMI, аудио)	2100 ($31,8)
Замена видеокарты: ASUS STRIX-R9380-DC2-4GD5-GAMING (AMD Radeon R9 380, 970–990/5700 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3900 ($58,9)
Замена оперативной памяти: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	250 ($3,8)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DX001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3200 ($48,4)
Со всеми наворотами:	59 990 ($905,7)
Мышь: A4Tech Bloody Sniper ZL5 (8200 dpi, проводная)	2200 ($33,3)
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	1600 ($24,2)
Колонки: SVEN SPS-700 (2.0, 2x 20 Вт, 40–20 000 Гц)	3450 ($52,1)
Монитор: LG 24MP57HQ-P (WLED, IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	11 800 ($178,2)
С периферией:	79 040 ($1193,3)

Монополия где-то рядом

Пока **NVIDIA** почивает на лаврах лидера и неторопливо готовит преемника Maxwell, **AMD** старается привлечь максимум покупательского внимания. Некоторое время назад был анонсирован **GPU Radeon R9 380X** – самый доступный из тех, что позволяют играть в современные игры в разрешении вплоть до WQHD. Затем AMD представила преемника **Catalyst Control Center**. В новом пакете **Radeon Software Crimson** оптимизирован интерфейс пользователя и вроде как увеличена производительность в 3D-приложениях. Жаль, новость о приближающемся понижении рекомендованных цен на видеокарты оказалась не про наш рынок. Но год только начинается – будем оптимистами.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны
на 01.12.15, по курсу
$1 = 66,24 рублей.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 65 ДО 75 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6600 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,3–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	16 400 ($247,6)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 26,1 дБ)	1800 ($27,2)
Материнская плата: ASUS Z170-P (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, M.2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, DVI, HDMI, аудио)	8500 ($128,4)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	4600 ($69,5)
Видеокарта: MSI GTX 970 GAMING 4G (NVIDIA GeForce GTX 970, 1140–1279/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	24 100 ($363,9)
Жесткий диск: 1 ТБ Western Digital Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3500 ($52,9)
Корпус: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2700 ($40,8)
Блок питания: Aerocool KCAS-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3400 ($51,4)
Системный блок:	65 000 ($981,3)
Замена ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,3–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	2900 ($43,8)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14	3400 ($51,4)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3200 ($48,4)
Замена корпуса: Thermaltake Versa H25 CA-1C2-00M1NN-00 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	300 ($4,6)
Со всеми наворотами:	74 800 ($1129,3)
Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная)	3850 ($58,2)
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш, подсветка)	3800 ($57,4)
Колонки: Microlab FC530 (2.1, 2x 15 + 24 Вт, 35–20 000 Гц)	5100 ($77)
Монитор: LG 25UM57 (WLED, IPS, 25 дюймов, 2560x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, 2x HDMI)	13 300 ($200,8)
С периферией:	100 850 ($1522,5)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 80 ДО 95 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	24 500 ($369,9)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 26,1 дБ)	1800 ($27,2)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-Gaming 3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 3x eSATA, 2x M.2, PS/2, USB Type-C, USB 3.1, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, S/PDIF, HDMI, DisplayPort, аудио)	10 600 ($160,1)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	4600 ($69,5)
Видеокарта: Gigabyte GV-R939G1 GAMING-8GD (AMD Radeon R9 390, 1000–1025/6000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	25 600 ($386,5)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5700 ($86,1)
Корпус: Thermaltake Versa H25 CA-1C2-00M1NN-00 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3000 ($45,3)
Блок питания: Aerocool Hero 775 (750 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 4x 6+2-pin)	4900 ($74)
Системный блок:	80 700 ($1218,3)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R939XG1 GAMING-8GD (AMD Radeon R9 390X, 1050–1060/6000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	6500 ($98,2)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14	3400 ($51,4)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DX001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1000 ($15,1)
Установка SSD: 128 ГБ Transcend TS128GSSD370S (SATA Rev. 3, запись – 460 МБ/с, чтение – 560 МБ/с)	4100 ($61,9)
Со всеми наворотами:	95 700 ($1444,8)
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	5400 ($81,6)
Клавиатура: Roccat Isku (проводная, 123 основных + 20 дополнительных клавиш, подсветка)	6500 ($98,2)
Колонки: Microlab FC530 (2.1, 2x 15 + 24 Вт, 75 дБ, 20–20 000 Гц)	5100 ($77)
Монитор: BenQ GW2760HS (VA, 27 дюймов, 1920x1080, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	17 400 ($262,7)
С периферией:	130 100 ($1964,1)

МЕЧТА

ОТ 100 ДО 130 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4–4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	32 800 ($495,2)
Кулер: Deepcool Neptwin V2 (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900–1500 об/мин, 17,8–30 дБ)	2800 ($42,3)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-Gaming 3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 3x SATAe, 2x M.2, PS/2, USB Type-C, USB 3.1, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, S/PDIF, HDMI, DisplayPort, аудио)	10 600 ($160,1)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	3400 ($51,4)
Видеокарта: ASUS STRIX-R9390X-DC3OC-8GD5-GAMING (AMD Radeon R9 390X, 1070/6000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	35 500 ($536)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5700 ($86,1)
Корпус: Thermaltake Versa H25 CA-1C2-00M1NN-00 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3000 ($45,3)
Блок питания: Thermaltake TR2 TR-750P Bronze (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 6x MOLEX, 4x 6+2-pin)	6000 ($90,6)
Системный блок:	99 800 ($1506,7)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N98TG1 GAMING-6GD (NVIDIA GeForce GTX 980 Ti, 1152–1241/7010 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	14 500 ($219)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14	3400 ($51,4)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DX001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1000 ($15,1)
Установка SSD: 240 ГБ Silicon Power S80 SP240GBSS3S80S25 (SATA Rev. 3, запись – 500 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	6900 ($104,2)
Со всеми наворотами:	125 600 ($1896,2)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	5500 ($83,1)
Клавиатура: Logitech G910 Orion Spark (проводная, 125 основных + 21 дополнительная клавиша, подсветка)	10 500 ($158,6)
Колонки: SVEN Royal 1R (2.0, 2x 35 Вт, 40–27 000 Гц)	8100 ($122,3)
Монитор: ASUS VN289H (WLED, VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), HDMI, аудио 2x 2 Вт)	21 000 ($317,1)
С периферией:	170 700 ($2577)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	83 700 ($1263,6)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	10 100 ($152,5)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	35 700 ($539)
Память: 2x 4x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair DOMINATOR PLATINUM CMD32GX4M4A2400C14	66 400 ($1002,5)
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-NTITANXD5-12GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN X, 1000–1075/7010 МГц, 12 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	160 100 ($2417)
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3800 IT3RSK41ET350-0800 (SATA Rev. 3, запись 480 МБ/с, чтение 540 МБ/с)	69 300 ($1046,2)
Жесткие диски: 2x 6 ТБ WD RE WD6001FSYZ (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID 1	56 000 ($845,5)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	5400 ($81,6)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	32 100 ($484,7)
Блок питания: Seasonic Platinum 1200, SS-1200XP (1200 Вт, ATX, 120 мм, 24+8+4+4-pin, 14x SATA, 5x MOLEX, 10x 6+2-pin, FDD)	22 200 ($335,2)
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-концентратор, подсветка); Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, проводная)	22 700 ($342,7)
Звуковая карта: Creative Sound Blaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	15 250 ($230,3)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц)	41 000 ($619)
Мониторы: 3x LG 34UC97 (AH-IPS, 34 дюйма, 3440x1440, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, DisplayPort, 2x Thunderbolt, USB-концентратор, аудиовыход, аудио)	213 600 ($3224,7)
Со всеми наворотами:	833 550 ($12 583,8)

Почта «Игромании»

Полина **Малахова**

Хо-хо-хо! С Новым годом и наступающим Рождеством! Не знаю, как вам, но мне кажется, что новогоднее празднование сместили когда-то с сентября на январь только для того, чтобы скрасить самое мрачное время года. Для нас это значит, что почти все основные игровые премьеры приходятся на конец осени и зиму. Как раз чтобы было чем скоротать долгие вечера – наслаждаясь зрелищной, увлекательной игрой, восседая на уютном диване или кресле, щелкая кнопками геймпада или истершейся мышкой, пока за окном поет вьюга или скрипит мороз. Ведь летом и так есть чем заняться. Вот такие фантазии порой меня посещают.

Алексей **Пилипчук**

Всем привет и всех с праздниками! Все-таки люблю я зиму! Хотя нос мерзнет и под тонной одежек чувствуешь себя снежной вампой из «Звездных войн». Зато сколько интересностей можно провернуть только сейчас! И хотя детство давно уже позади, строить замки, сражаться не на жизнь, а на смерть снежками, кататься на коньках или сноуборде и играть в хоккей – все это безумно интересно делать в любом возрасте. Украшение елки и дома, а также поиск подарков для близких тоже требовательные и не самые тривиальные квесты. Так что, когда увидите белые пушинки за окном, не забывайте, что игры бывают не только «виртуальными».

ПИСЬМО №1

Здравствуйте, драгоценная «Игромания»! Читаю ваш журнал на протяжении 13 лет и продолжу это делать, пока свет не погаснет, ибо вся ваша деятельность интересна мне до невероятия! Мой вопрос будет на нейрологическую тему: когда я играю или смотрю фильм, то начинаю перенимать поведение главного героя, если, конечно, он мне импонирует. В определенной статье я прочитал об этом явлении, и в ней это объяснялось тем, что у наблюдателя срабатывают аналогичные нейроны, которые, предположительно (по мнению мозга), реагировали на происходящее у главного героя. Не случалось ли с вами подобного и не могли бы вы как-нибудь написать об этом явлении статью? – Иван ВАРОВИН

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Пока мы над таким материалом не думали, но спасибо за идею! Мысль действительно интересная: сам не раз замечал, что после некоторых произведений хотелось вести себя так же, как герой. Носить капюшоны после «Звездных войн» или **Assassin's Creed**, выдавать мрачные фразы после **Max Payne** или **Deus Ex: Human Revolution**, научиться шутить настолько же метко, как Доктор Хаус. А мой друг после операции на ноге и просмотра этого сериала даже с тростью ходил какое-то время. Хотя, по большому счету, она была ему и не нужна.

Думаю, все это возникает потому, что многие персонажи видятся нам до боли крутыми, интересными, запоминающимися. И в душе хочется хотя бы капельку стать похожими на них. Ведь быть героем, кажется, интереснее, чем простым программистом, врачом, учителем и так далее. Только вот это далеко не всегда верно.

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Кажется, это называется реакцией отзеркаливания. Когда социально значимая для тебя группа лиц или конкретный человек как-то особенно выделяется. Что касается фильмов, игр, сериалов, то, наверное, это происходит от неосознанного отождествления, пусть и временного, с понравившимся персонажем. Например, замечала, что во время просмотра сериала «Клиника» я становилась более язвительной и саркастичной, чем обычно, прямо как обожаемый мною доктор Кокс..

ПИСЬМО №2

Здравствуйте, «Игромания»! Помню, были времена, когда играть в открытом мире было интересно без оглядки на основные или дополнительные миссии, не обращая внимания на собирательство кучи одинаковых фрагментов «Анимуса» или отстрела сотни-другой голубей. Бывало, включаешь Morrowind, Oblivion или ту же GTA 3 и рубишься, сам себе придумывая сюжеты, драмы и острые ситуации. То стоишь и выжидаешь с битой наперевес какого-то определенного NPC за углом магазинчика запчастей, то выслеживаешь по ночным улочкам Балморы продажного стражника, то отыгрываешь роль простого конокрада. И все это придумываешь себе сам, без каких-либо систем достижений и вышек, которые открывают новые области и продвигают тебя по просторам игрового мира. Даже в Skyrim (а это было не так уж и давно) фантазия сама дорисовывала интересные задачки, которые в процессе самому и приходилось решать.

Сейчас мне двадцать семь, у меня семья, работа. Конечно, на любимое хобби остается гораздо меньше времени, но я замечаю, что каждая новая

АДАМУ ДЖЕНСЕНУ с его «I never asked for this» пыталось подражать немало людей

ЕСЛИ КОМУ-ТО ВДРУГ ЗАКРАДУТСЯ В ДУШУ СОМНЕНИЯ, что старые игры были лучше, – просто гляньте на скриншоты. Например, вот так Марио выглядел в прошлом веке…

игра с открытым миром, с простором для действий, для меня стала в большей степени набором испытаний для получения достижений или челленджем «пройди игру на 100%», нежели виртуальной песочницей для собственной фантазии. Выскажитесь, пожалуйста, с чем это связано? Я повзрослел и фантазия больше так не работает? Или игры уже так не делают? – Алексей ШАПОШНИКОВ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

О, а как я любил заниматься чем-то подобным! Помню, как пытался имитировать «реальную» жизнь в **Grand Theft Auto: San Andreas**, подрабатывая врачом в маленьком городке, завтракая в пиццерии и останавливаясь на красный цвет светофора. И в мегаполис возвращался только ради очередных соревнований по триатлону. Или обучал падаванов в **Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast**, проводя дружественных NPC через целую череду опасных испытаний. Или как пытался найти великие сокровища во вторых «Корсарах». Все мои попытки, правда, зачастую разбивались о преграды, которые сами разработчики оставляли на пути. Но, боже, как это было интересно!

И очень жаль, что теперь все эти фантазии куда-то испарились. Да, с возрастом мышление человека меняется. Мы становимся все более и более консервативными, мечты уступают место более приземленным задачам, так что игры здесь, думаю, ни при чем.

Тем не менее я нахожу такие особенные, уютные проекты даже сейчас, в нынешнем возрасте. Например, **Fallout 4**, где в отстроенный вручную Сэнкчуари-Хиллз мне хочется возвращаться раз за разом, чтобы перебросится парой реплик с шикарным роботом-детективом, навестить пса или собрать новый урожай арбузов с грядок. Так что, думаю, потрясающие игры выходили, выходят и будут выходить всегда. Надо просто забыть, что ты взрослый, и взглянуть на них немного под другим углом.

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Алексей упорно считает это письмо интересным, а я с ним не согласна. То, что в детстве трава была зеленее, а девки куда как моложе, – неоспоримый факт еще с доисторических времен. И мне смешно каждый раз читать, как очередной внезапно осознавший, что ему уже не двенадцать лет, взрослый выдает подобные откровения. Куда приятнее видеть иную точку зрения – от человека, не потерявшего своего «внутреннего ребенка». Как, например, в следующем письме.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ

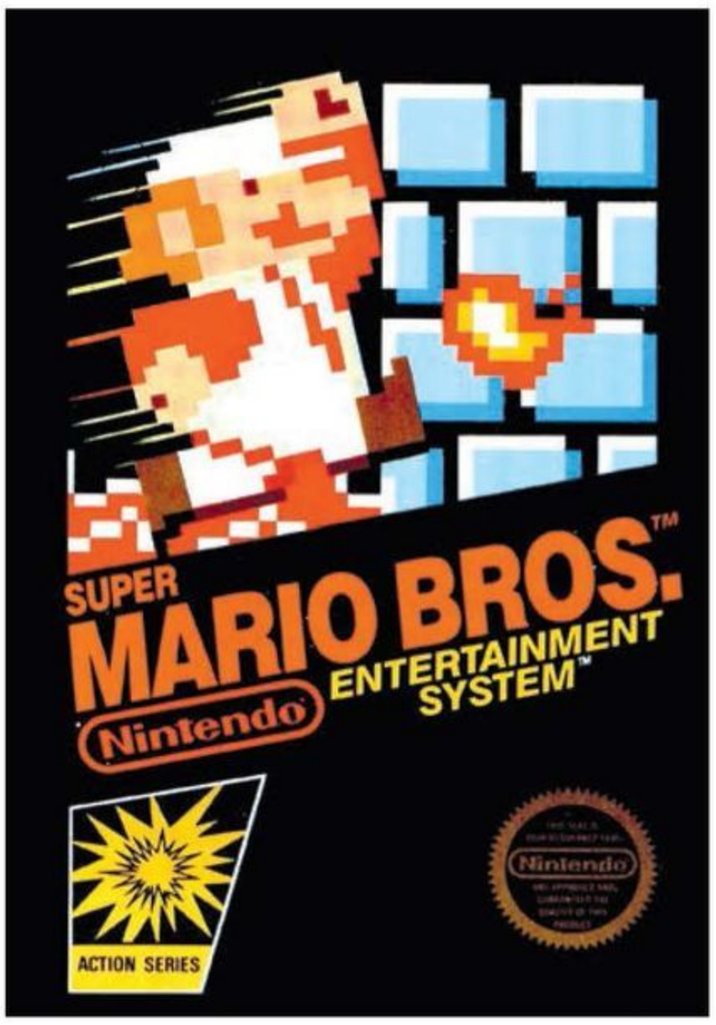
Добрый день, любимая редакция! В наш цифровой век, сидя на работе за компьютером, вспоминаю, как в детстве всматривался в монитор с упоением. Играл часами напролет, искал и ставил программы, переписывался в социальных сетях, копался в системнике. Сейчас же этого нет. Я переписываюсь с друзьями через смартфон, список проверенных программ навечно засел в голове и на одном диске DVD, для игр есть Xbox One, но играю мало. Я ощущаю себя в индустрии игр, имея семью, друзей, работу. Есть такое ощущение, что и игры взрослели со мной. Становились серьезнее, степеннее, умнее, богаче. Неужели я так сильно втянулся в детстве? Нет, игры сейчас стали нечто другим – и это здорово! Спасибо вам, что идете нога в ногу с игровой индустрией и развиваете нас, своих читателей. – Алексей СЫЧЕВ

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Как здорово видеть, что кто-то еще понимает – индустрия развлечений не стоит на месте. Игры прошлого можно оставить прошлому. Можно сколько угодно восхищаться немым кино, но мало кто поспорит, что современные блокбастеры куда зрелищнее и целям качественного досуга соответствуют куда лучше, чем нестареющая (а на самом деле – стареющая) классика. И не забывайте, для чего мы играем: не для какой-то сверхцели, чтобы постичь важный философский вопрос или получить на него ответ. В первую очередь это развлечение. Не забывайте об этом.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

А вот я всегда в играх видел нечто большее – не просто развлечение, а искусство, целые миры и песочницу для экспериментов. И хотя соглашусь, что с годами индустрия становится лучше и лучше, определенную интересную тенденцию проследить можно. Нам просто не приходится фантазировать, все делают за нас.



ВОТ ТАК усатый водопроводчик выглядит сейчас

ВИДЕОИГРЫ ДАВНО ПЕРЕСТАЛИ БЫТЬ РАЗВЛЕЧЕНИЕМ ДЛЯ ИЗБРАННЫХ и теперь все чаще и чаще используются для самых разных научных целей

Теперь-то детям и придумывать многие вещи не надо. Мечтали строить дома? Чуть ли не каждый второй проект дает такую возможность. В той же **Minecraft** никто не мешает создавать настоящие мегаполисы! А в лесах **Grand Theft Auto 5** можно найти настоящих животных и даже поохотиться на них – в San Andreas об этом нельзя было и мечтать.

Так что в этом есть и хорошие, и плохие моменты. С одной стороны, да, прогресс налицо. Лет десять-двадцать назад о таком грезили многие! И я жутко рад, что игры настолько выросли и сделали такой гигантский шаг вперед. С другой – что-то уникальное, необычное, простор для воображения они все же чуточку растеряли. Но лишь чуточку.

ПИСЬМО №3

«Игромания», доброго времени суток! Давно хотел спросить – откуда берутся новости? Заметил, что на большинстве русских ресурсов появляются одинаковые новости примерно в одно и то же время. Понятно, что большинство новостей переводится с англоязычных источников, но тут напрашивается логичный вопрос – откуда они берутся там? Авторы новостей просматривают все сайты игровых компаний/издательств, прочитывают все сплетни на форумах и в фан-группах и прочее? Или это все делается как-то по-другому? Заранее спасибо за ответ на крайне мучающий вопрос. – Михаил АФАНАСЬЕВ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Да, журналисты читают блоги и сайты разработчиков, копаются на форумах и следят за аккаунтами в социальных сетях. Иногда бывает, что новости прилетают сами на почту в виде пресс-релизов. Или их сообщают разработчики и издатели, пригласив на какое-то мероприятие для прессы. Иногда некоторые особенно настойчивые товарищи самостоятельно ищут информацию – находят контакты с инсайдерами, следят за людьми и даже взламывают их почту. Хотя последнее случается редко и чаще в кино, чем в реальной жизни.

Есть и еще одни, самые интересные ребята – профессиональные фантазеры. Про одного из них вы можете узнать из фильма «Афера Стивена Гласса», который был основан на реальных событиях. Стивен так ловко придумывал события, иногда даже самостоятельно создавал сайты вымышленных компаний, что его обман раскрыли очень нескоро. Но такие вещи тоже встретишь не очень часто, ведь тут нужен особенный талант!

ПОЛИНА МАЛАХОВА

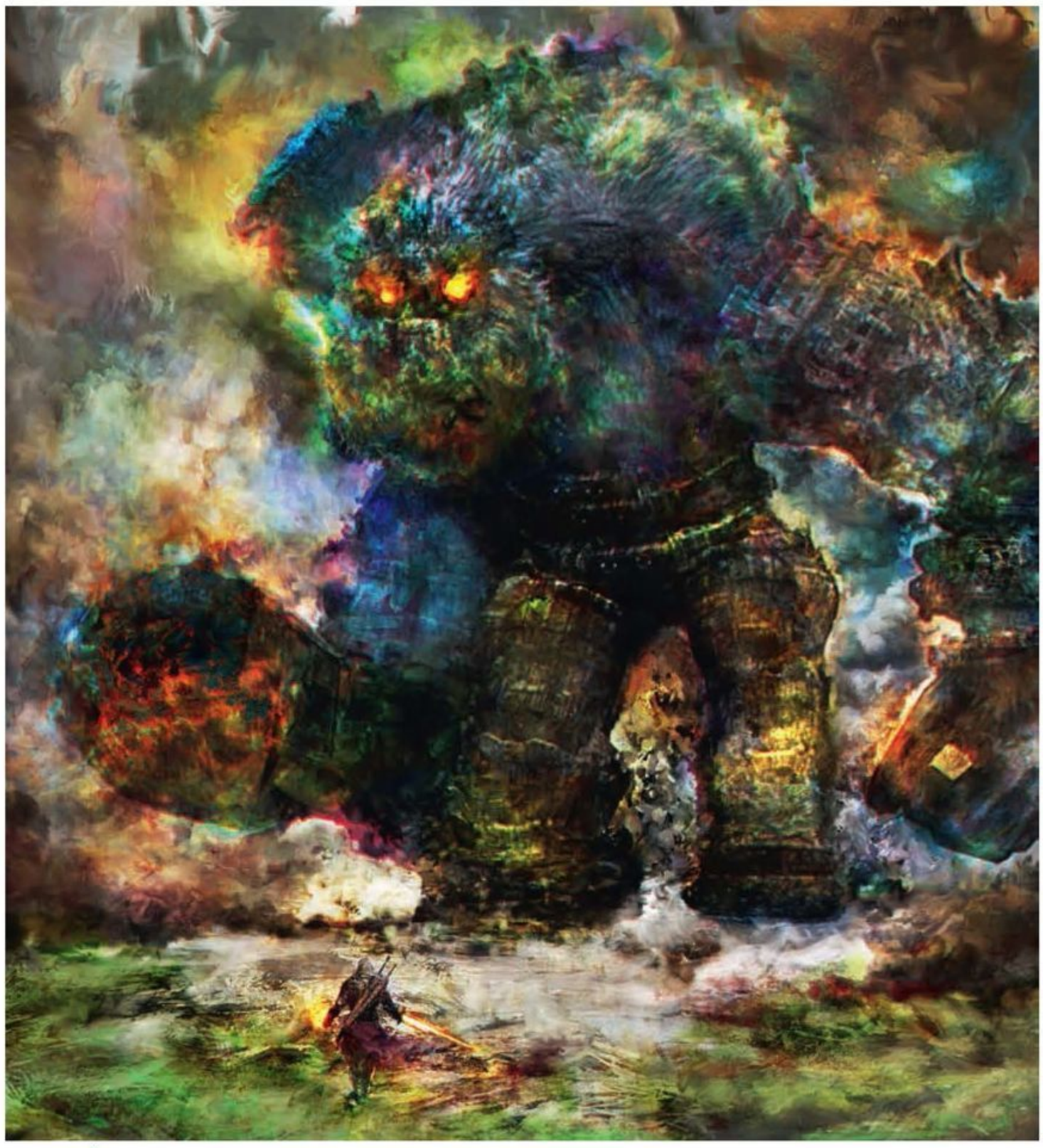
Ах, как было бы здорово – самим сидеть и выдумывать новости! Помню, однажды, в совсем другое время, в совсем другой редакции, мы такое уже проворачивали. Ровно раз в год, первого апреля, мы составляли специальную колонку новостей – репортаж прямиком из нашей фантазии. Прекратили мы это баловство только тогда, когда наши шутливые новости через какое-то время начали сбываться.

ПИСЬМО №4

Добрый день! Дорогая «Игромания», меня вдруг заинтересовал вот какой вопрос – пишут ли в России (или в мире вообще) диссертации на игровые темы (или околоигровые)? Причем вопрос интересен со всех точек зрения – программирования, философии, психологии и других наук. И сразу тогда еще один вопрос, связанный с высшим образованием, – есть ли в России (и опять-таки в мире вообще) высшие учебные заведения, в которых обучают созданию игр, их анализу и прочему? Причем созданию не столько с точки зрения программирования, сколько с точки зрения левелдизайна, артдизайна, влияния музыки на атмосферу игры и др. Думаю, многим это будет интересно, особенно людям, которые любят игры настолько, что хотели бы связать свою дальнейшую жизнь с созданием оных. – Михаил АФАНАСЬЕВ

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Про игры исследования разного толка – психофизиологического и психологического – проводятся уже давно, еще с восьмидесятых годов, а то и дольше. Меня в первую очередь всегда интересовала не чернуха, а именно положительная связь между появлением или развитием определенных навыков и увлечением видеоиграми. В рамках физиологии давно доказано, что игры, требующие высокой концентрации внимания и скорости реакции, пози-



ВОТ ТАКОЙ ФАН-АРТ нам прислал Максим Грачев!

тивно влияют на развитие и того, и другого. Интерес представляют также различные управленческие игры, внедряемые на производстве. Например, менеджеров компании «Ашан» тренировали как раз при помощи моделирования различных авральных ситуаций, когда не только времени было в обрез, но и ресурсов, – и все это в форме компьютерной игры. Подробнее о связи стратегического мышления и увлечения компьютерными стратегиями можно почитать, к примеру, у Дитриха Дернера в его работе «Логика неудачи».

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Про университеты мы рассказывали не раз. Например, в октябрьском номере этого года. А еще раньше в 2008 году в августовском номере. Там был список российских университетов, в которых готовят разных специалистов для игровой индустрии. Та информация, скорее всего, уже несколько устарела, но лишней явно не будет.

Из зарубежных мест я слышал как минимум о DigiPen Institute of Technology и Университете Южной Калифорнии – там точно есть специальности, посвященные геймдизайну. Более того, в США сейчас начали готовить специалистов для игровой индустрии чуть ли не в каждом солидном учебном заведении, надо только поискать.

Что же касается исследований и диссертаций, то их тоже достаточно. Например, на TED вы можете найти выступления ученых о пользе видеоигр для зрения и повышения внимания.

ЯН КУЗОВЛЕВ

Если есть желание научиться, но нет возможности поступить в DigiPen или Scream School, то всегда есть вариант выбрать бесплатные курсы дистанционного обучения. На сайте Coursera можно подобрать несколько курсов по вкусу и освоить азы геймдизайна.

ПИСЬМО №5

Привет, «Игромания»!

Не понимаю, почему у вас в журналах про моды очень мало информации. Это потому, что редакция играет в основном на консолях или же просто к модам у вас плохо относятся? Или вы не считаете, что есть достойные моды?

Надеюсь, все исправится с выходом Fallout 4, в котором моды будут и на ПК, и на консолях. – Сергей ГРЕЧУШКИН

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Спешу заверить, что к модам никто у нас плохо не относится. Более того, многие сотрудники редакции с удовольствием их используют, когда играют на ПК. Но их всегда было немало, а с серьезным развитием мастерской **Steam** их стало просто невы-

ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЗНАЧИМЫЕ ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ ТВОРЕНИЯ мы не забываем. Black Mesa и DayZ, например, мы оценивали наравне с коммерческими проектами

носимо много! И меняются они в наш век цифровых технологий очень быстро. Пока мы пишем про один проект, он успевает серьезно обновиться, а его создатели могут объявить о разработке вообще самостоятельной версии на движке **Unreal** или **Unity**. Правда, в таком случае мы о них наверняка напишем.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

К сожалению, с годами любительские модификации становятся все менее и менее популярны, а журнальные страницы все дороже. Так что сейчас логичнее оставить место обзору AAA-проекта или хорошему спецматериалу. Но, возможно, со временем это изменится. ■

НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как и всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем призами. В этот раз читатели, написавшие три главных письма этого номера, получат от нас по цифровой копии игр для PC. Ивану Варовину и Алексею Шапошникову достанется Football Manager 2016, а Михаилу Афанасьеву – Blood Bowl 2.

Свежие письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Не забудьте обязательно указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Все письма в обязательном порядке прочитываются, а самые интересные попадут в журнал.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

АЛЕКСАНДР ПИЛИПЧУК РЕДАКТОР РАЗДЕЛА

Всем привет! В этот раз у нас особенный штурм, новогодний. А это значит, что интересных заданий и призов будет больше. Да и сами награды в новом номере гораздо ценнее, хотя для их получения придется чуточку подумать. Заодно пользуюсь случаем, чтобы поздравить вас с праздниками и пожелать всего самого наилучшего в новом году! Будьте здоровы и счастливы, а играйте только в хорошее!

Новогодняя викторина

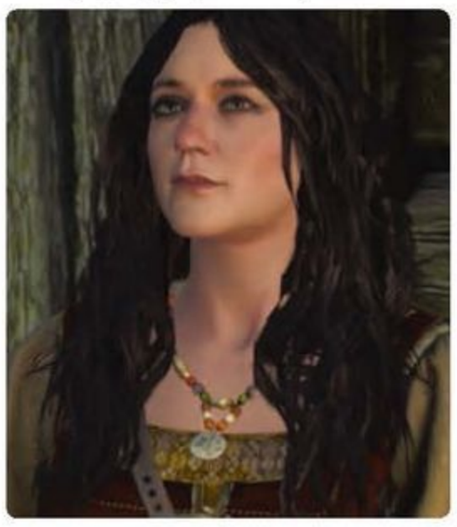
УСЛОВИЯ ВИКТОРИНЫ

В этот раз тест стал больше, а посвящен он проектам, вышедшим в 2015 году. Впрочем, суть осталась старой: надо ответить на вопросы, выбрав из предложенных вариантов правильные (их может быть несколько) или написав ответы самостоятельно.
При отсутствии участников, все сделавших верно, победителем станет человек, который ответит на большее количество вопросов.
Ждем ваши ответы по адресу ***contest@igromania.ru*** *до 27 января.*

1 В каком городе базируются разработчики изометрического шутера, посвященного геноциду мирных жителей? Как называется эта игра? Подсказка: в конце 2014-го она даже была исключена из Steam Greenlight за «чрезмерное» насилие. Правда, лишь временно.

2 В какой игре нам можно было пройти локацию под названием «Пути Од Нуа»?
а) Pillars of Eternity
б) Divinity: Original Sin
в) Fallout 4
г) Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
д) The Witcher 3: Wild Hunt

3 Как зовут персонажа, изображенного на скриншоте? Подсказка: игру с ней разработали в той же стране, что и проект из предыдущего вопроса.



4 По цитате из рецензии угадайте, о какой игре идет речь: «Мы обречены умирать, терять достигнутый прогресс и возвращаться к точке гибели, чтобы не лишиться всего окончательно. Раз за разом повторяя путь от ближайшего фонаря до неподдающегося босса, пока набранный опыт не позволит превозмочь возникшие трудности».

5 Как называется игра, изображенная на картинке?

6 К какой игре, вышедшей в этом году, приложил руку Эд Бун?

7 Какого персонажа игры **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain** озвучил Трой Бейкер?

8 Из какой игры взята цитата: «How many more bones would you crush? How many lives will you destroy in pursuit of what you call justice? You are the product of everything you fear; Violence, Darkness, Helplessness... All that remains is for you to watch as I drag your beloved <…> into oblivion». *«Сколько еще костей ты сломаешь, сколько жизней загубишь, верша так называемое правосудие? Ты результат собственных страхов – насилия, тьмы, беспомощности. Все, что тебе остаётся, – это наблюдать, как я погружаю твой любимый <название города> в пучину забвения».*

9 Что изображено на картинке? В какой игре оно появлялось?

10 К каким из этих игр приложил руку Томонобу Итагаки?
а) Devil's Third
б) Dead or Alive 2
в) Ninja Gaiden
г) Metal Gear Solid 4
д) DmC: Devil May Cry

11 Как зовут персонажа, изображенного на скриншоте?

12 Какой актер подарил свою внешность и голос Эдварду Баку из **Halo 5: Guardians**?

13 Угадайте персонажа по описанию: «Юная девушка. Имеет проблемы с самоконтролем, а также синие волосы и татуировку с черепом на правой руке. Ее отчим – ветеран войны, страдающий паранойей».

14 Как называется город, который ищет Лара в **Rise of the Tomb Raider**?
а) Шамбала
б) Атлантида
в) Китеж
г) Свитязь
д) Шангри-Ла

15 Какая из планет, доступных в базовой версии **Star Wars: Battlefront**, ни разу не появлялась в оригинальной трилогии?

16 Как зовут собаку, изображенную на картинке? В какой игре она появилась?

17 Как называется игра, в которой появляется персонаж по имени Майкл Монро?

18 В каком городе родился и вырос главный герой Dying Light? Как его зовут?

19 По отрывку из рецензии догадайтесь, о какой игре идет речь: «Мы остаемся разбираться с системой улучшения трех наборов аугментаций, каждый из которых относится к определенному аспекту геймплея. Первый направлен против электроники – одна способность, например, отключает роботов, другая позволяет взламывать вражескую технику и управлять ею напрямую».

20 Как зовут девушку, известную под псевдонимом IQ в **Rainbow Six: Siege**?

Призы

1-Е МЕСТО:
Беспроводной геймпад **SPEEDLINK XEOX Pro Analog Gamepad Wireless**
(www.speedlink.ru)

2-Е МЕСТО:
Беспроводной геймпад **SPEEDLINK STRIKE NX Gamepad**
(www.speedlink.ru)

3-Е МЕСТО:
Геймпад **SPEEDLINK XEOX Pro Analog Gamepad**
(www.speedlink.ru)

4-Е МЕСТО:
Игровая мышь **SPEEDLINK LEDOS Gaming Mouse**
(www.speedlink.ru)

5-Е МЕСТО:
Беспроводная мышь **SPEEDLINK LEDGY Mouse**
(www.speedlink.ru)

01

03

02

04

Новогодняя угадайка

Правила:

Правильный костюм – чуть ли не главное, что помогает разработчикам создать яркий, запоминающийся образ. Но так ли просто узнать героя только лишь по элементам его гардероба? Мы решили это проверить! Ваша задача, глядя лишь на одежду или аксессуары, – назвать имена героев, которые появлялись в ней на экранах наших мониторов. А заодно отправить нам и названия игр, где это происходило.

Ответы принимаются по адресу **foto@igromania.ru** до 27 января.

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

ПРИЗ

Победитель получит сразу три девайса: мышь Oklick 795G GHOST Gaming Optical Mouse, клавиатуру 730G Interceptor Gaming Keyboard и акустическую систему OK-150. (www.oklick.ru)

Новогодняя фотопамять

Правила:

Мы напомнили вам о главных проектах прошлого, а теперь настала очередь будущего. Ваша задача – узнать, какой из ожидаемых в 2016 году игр посвящен кусочек картинки. И отправить нам названия всех проектов.

Ответы принимаются по адресу **foto@igromania.ru** до 27 января с пометкой «игры будущего» в теме письма.

ПРИЗ

1-Е МЕСТО:
Портативный жесткий диск Seagate Game Drive для консолей Xbox на 2 ТБ (www.seagate.com)

2-Е МЕСТО:
Игровая клавиатура Genius KB-G265 (www.genius.ru)

3-Е МЕСТО:
Веб-камера Creative Live Cam Sync HD (www.ru.creative.com)

Узнай обезьяну

Правила:

Новый, 2016 год – год Обезьяны. И так получилось, что в игровой индустрии приматы занимают далеко не последнее место. Вам нужно, ориентируясь на картинки, назвать имена всех изображенных на них обезьянок. А если у них нет имени, достаточно будет просто назвать игру. При отсутствии участников, давших все правильные ответы, победителем станет человек, ответивший верно на большее количество вопросов.

Ответы принимаются по адресу **foto@igromania.ru** до 27 января. Не забудьте поставить пометку «обезьяны» в теме письма.

01

02

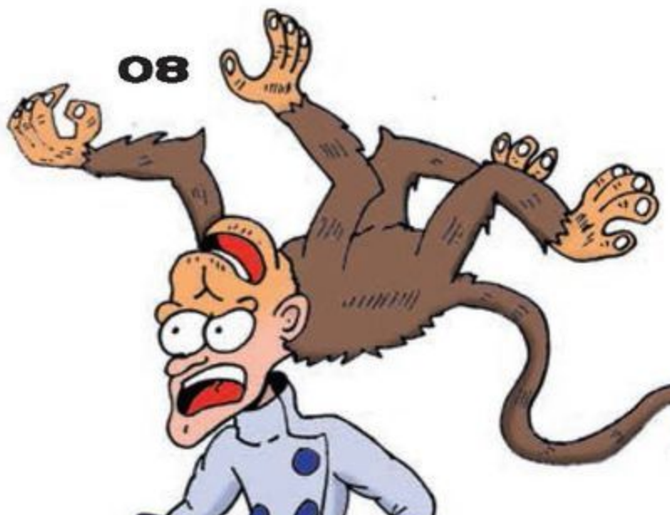
03

04

05

06

07



08

09

10

LOOTCASE.RU

ПРИЗ

За угадывание мы разыгрываем оранжевые подарочные комплекты LootCase – самые интересные по наполнению. За первое место победитель получит три месяца подписки на сервис, за второе – два. Занявшему третье место достанется всего один луткейс, но у каждого есть шанс выиграть что-то невероятно ценное уже в самой коробке. (www.lootcase.ru)

Лучший скриншот

Правила:

Каждый год мы проводим как минимум один конкурс для самых творческих читателей журнала. В этот раз поучаствовать в нем можно и не обладая какими-то особыми талантами: все, что от вас требуется, – сделать максимально крутой скриншот одной из игр прошедшего года.

Каких-то специфических требований в этот раз нет: картинки могут быть смешными или просто красивыми. Главное, чтобы они обыгрывали какую-то оригинальную идею.

Ответы принимаются по адресу **creative@igromania.ru** до 27 января.

ПРИЗ

Два самых пытливых читателя получат по устройству видеозахвата AVerMedia Live Gamer EXTREME. (gamerzone.avermedia.com)

Подведение итогов конкурсов за №11/2015

Тест

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Тоби Гард
2. Руби
3. Мик Манди
4. Remember Me
5. Гарольд
6. Гайбраш Трипвуд
7. Данте
8. Dreamfall: The Longest Journey

ПОБЕДИТЕЛЬ №1

Алексей РЕЗЯПКИН

ПРИЗ

Геймпад TORID с технологиями XInput и DirectInput, поддержкой PC и PS3, а также функцией Turbo для контролируемого быстрого огня. (www.grafitec.ru)

Фотопамять

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Mass Effect 3
2. The Stanley Parable
3. Borderlands 2
4. Wolfenstein: The New Order
5. The Banner Saga
6. Dear Esther
7. Brothers: A Tale of Two Sons
8. The Last of Us

ПОБЕДИТЕЛЬ

Андрей ДУБОК

ПРИЗ

Накладные наушники Cresyn C750H, с микрофоном, отличным сбалансированным звучанием и строгим дизайном. (www.grafitec.ru)

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Новогодняя викторина**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и город, в котором вы живете**. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***info@igromania.ru***. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

СПАСИБО, ДОРОГОЙ ЧИТАТЕЛЬ!

ОЛЕГ ЧИМДЕ

«Игромания», ты обманываешь нас в конкурсах. «Игромания», ты продалась. «Игромания», ты уже не та. Достали! Пора восстановить справедливость.

Намедни в одном из номеров GQ я прочитал эссе известного драматурга Валерия Печейкина и тотчас осознал, что проблема-то на самом деле общая. Люди одинаково недовольны не только современной журналистикой, но и фильмами, музыкой, литературой, видеоиграми и даже театром. Настал тот сладкий момент: я расскажу вам не об очередной «игре не для всех», а о вас самих.

Пучок электронов спешит по оптоволокну из редакции «Игромании» к нашему первому дорогому читателю. За пузатым обрюзгшим монитором сидит взрослый бородатый парень и что-то увлеченно отстукивает на любимой механической клавиатуре.

Что же там, что же? А, ну да, комментарий под новостью о свежем конкурсе на сайте «Игромании». «Опять все призы среди своих друзей разыграете, жулики! Я участвовал в пяти конкурсах и исправно делал репосты, но так ничего и не выиграл. Значит, все ваши конкурсы – сплошная фальшивка!» – пишет он. Конечно, не так вежливо пишет, но мы же тут все хорошо воспитаны, мы незнакомым людям не хамим.

Выковыривая толстым пальцем последнюю оливку из банки, парень размышляет о сложных текстах отечественного рэпа, а потом внезапно обнаруживает новый конкурс в одном из пабликов «ВКонтакте». Ого, разыгрывают машину! Клик – репост. Когда-то, пару лет назад, он выиграл на «Игромании» свою потрясающую механическую клавиатуру, так почему бы не выиграть теперь и машину где-то еще?

Мир встречает вопль взрослого бородатого парня молча: три немых лайка, и буря затихает. Спираль умолчания начинает мерно крутиться, подобно вновь заведенным башенным часам.

Устремляемся сквозь цифровое пространство дальше, в глубь России, в самое ее сердце. Шаркая спинкой стула по облезшей стене старой общаги, студент-первокурсник тарабанит по клавиатуре старенького ноутбука: «А мне игра понравелась, игроманеи просто ни занесли, нужно было ставеть десять!» Он уже порядком устал, а сосед по комнате, кажется, привел пьяненьких девочек с нижнего этажа. Но отвлекаться нельзя, ночью-то в общаге интернет быстрее, и торрент-трекер вот-вот докачает игру, которой продажные игрожуры поставили всего лишь восемь и, конечно, совершили ужасную ошибку, ведь, судя по скриншотам, там вполне себе десять.

Одинокий сосед снизу, в полутьме, читает комментарий, едва слышно шепчет: «Я не согласен» – и его шепот растворяется в эфире, смешиваясь с другими голосами с разных концов страны.

Мир не стоит на месте, так что и мы с вами отправляемся к следующему читателю. Он по природе – эксперт. Он запросто мог бы работать в игровой журналистике, но не хочет, потому что, как известно, вся журналистика продажна. Он запросто мог бы стать финансовым аналитиком, но это слишком скучно для него. Он мог бы даже разрабатывать игры, ему известна вся подноготная зловещих корпораций, он знает, в чем ошибся Кодзима, работая над MGS, и как на самом деле должен выглядеть идеальный Assassin's Creed. Он пишет: «Обзор точно проплачен: в такие игры никто не играет, поэтому издатель и пытается хоть как-то стимулировать продажи, подкупая игрожур». Но вот на часах уже полночь, а завтра рано вставать – тележки в супермаркете сами себя катать не будут.

Завтра в его магазин придут пять тысяч покупателей, и у трехсот из них в головах будет вертеться навязчивая мысль: «Он не прав, это не так». Но ни один из них не станет опровергать слова эксперта. Спираль закручивается.

Следующим перед нами появляется гладко выбритый молодой человек в очках с толстой оправой и в прекрасной рубашке из модного стокового магазина, украшенной интеллектуальным принтом. Вальяжно развалившись на диване, он листает игровые сайты и вдруг натыкается на опечатку. «Ахахахах, вы видели, как они облажались, ну просто срам, куда катится этот игрожур!» – кричит он в «Твиттере» во всю ивановскую. И ему отвечают: «Кек, да понятно же, что игрожур в этой стране давно умер». После двадцати «твитов» в ответ молодой человек наконец захлопывает «айпад» и с приятными ощущениями в животе укладывается спать.

Ссылку на пост молодого человека общество принимает с готовностью: под покровом очередной тихой ночи она перемещается от компьютера к компьютеру, глаза сотен людей бегают по строчкам, и заинтересованный поначалу взгляд сменяется непонимающим.

Долгий-долгий день заканчивается. Интернет засыпает, тугая спираль застывает.

Но что же это происходит?! На следующий день, ровно в полдень, «Игромания» публикует рецензию на свежий шутер с укрытиями и «перекатами с плеча» и ставит ему 9,5! Неслыханно! Как же так? «Вранье! Как я могу вам верить после того, как восемь лет назад вы поставили моей любимой игре 5 из 10?» – стучит взрослый бородатый парень по кнопкам, и щелчки его механической клавиатуры отдаются приятным эхом где-то в груди.

«Игра – на семерочку. Занесли!» – одним глазом пишет сонный студент, устанавливая свеженький репак. «Не занесли! Игра на твердую десяточку!» – пишет другим глазом его сонный сосед. «Автор, учи матчасть, на самом деле эта игра никому не нужна, будущее за инди», – спешно клацает по кнопочкам телефона эксперт, пока его супервайзер ругается с недовольной старушкой. «Ахахахахахах, лоооол, вы видели, что опять учудили игрожуры?» – с превеликим удовольствием разносит через «Твиттер» весть по миру молодой человек в рубашке и очках из модного стокового магазина.

«Верните золотой состав, там были настоящие журналисты, а не школьники по объявлению, как сейчас!» – пишет тридцатипятилетний менеджер магазина электроники, покупавший «Игроманию» последний раз десять лет назад. «Я знаю эту кухню, здесь все прогнило. Да разве так надо работать?» – строчит несостоявшийся журналист, которого рассчитали после первого же текста. «Респект тебе! Давно уже пора валить с этого сайта», – отвечает ему «гость» с пошлым ником, комментирующий каждую новую статью уже десять лет кряду.

«А неплохо автор подметил», – думает какой-то молодой человек, и к нему присоединяется молчаливое большинство. «Ага, вот что я завтра подарю своему другу», – делает воображаемую пометку некая девушка; ее мысль утекает в ноосферу и растворяется в сонме аналогичных мыслей других людей. «Здорово написано, надо присмотреться», – замечает про себя постоянный читатель «Игромании», ни разу не писавший комментарии.

И неожиданно случается чудо: находится обычный парень, которому надоело молчать. «Достали!» – думает он. Он ломает порочную спираль умолчания и робко набирает: «Спасибо вам, автор».

И мы тотчас набираем в ответ: «Спасибо, дорогой читатель». ■

ИГРОМАНИЯ ДЛЯ IPAD/ANDROID

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

IGROMANIA.RU/MOBILE

МИР ФАНТАСТИКИ ДЛЯ IPAD

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

MIRF.RU/MOBILE VK.COM/MIRFANTASTIKI

ВНУТРИ ПРИЛОЖЕНИЙ — БЕСПЛАТНЫЕ СПЕЦВЫПУСКИ!

РЕКЛАМА

ОФОРМИ ПОДПИСКУ

ИГРОМАНИЯ С ДИСКОМ ВСЕГО ЗА 180 ₽!*

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

Также подписку можно оформить **в любом почтовом отделении** России по каталогам:

«Роспечать»	«Пресса России»	«Почта России»
36254 — Игромания с DVD	20958 — Игромания с DVD	16753 — Игромания с DVD
80347 — Игромания	38900 — Игромания	12319 — Игромания

Еще один способ — **агентства альтернативной подписки:**

Прессинформ: *pinform.spb.ru* | Урал-Пресс: *ural-press.ru*

16+

*Стоимость одного номера при условии годовой подписки. Доставка оплачивается отдельно.